NAINS

PIERRE ET ACIER

Un supplément pour Warhammer le Jeu de Rôle Fantastique par Alfred Nuñez Jr.

DESCARTES EDITEUR

WARHAMMER®

Le Jeu de Rôle Fantastique

SOUS LICENCE DE GAMES WORKSHOP® Ltd NOTTINGHAM

Table des Matières

Auteur: Alfred Nuñez Jr.
Édition: Martin Oliver et Graeme Davis

Illustration de couverture: Ralph Horsley
Logo de couverture: James Wallis et Tomasz Kowalik
Illustrations intérieures: Alex Boyd, John Blanche, Paul Dainton, Mark Gibbons, Radoslaw Gruszewicz, Jon Hodgson, Ralph Horsley, Tomasz Kowalik, Tomasz Oracz et James Wallis
Maquette: Carol Johnson et James Wallis
Éléments graphiques: Tomasz Kowalik et Wayne England
Cartes et symboles: Ralf Schemman (cartes), Rob Sanders (écriture runique). Les cartes et symboles ont été créés à l'aide du logiciel "Campain Cartographer 2".

Version française
Traduction: **Thierry Meichel**
Rewriting et adaptation: **Dominique Balczesak**
Directeur de collection: **Henri Balczesak**
Réalisation technique, maquette: **Nexus, Guillaume Rohmer**
Titre original: **Dwarfs stone and steel**

Remerciements: J'aimerais aussi remercier pour leur aide et encouragements des gens sans qui je ne serais jamais venu à bout de ce travail, Anthony Ragan, Martin Oliver, Graeme Davis, James Wallis, Ken Rolston, Niels Arn Dam, Timothy Eccles, John Foody, Steven Hudson, Morten Krog, Thomas esterlie, Ken Walton, et (last but not least) mon épouse Annette A. Nuñez

"La Fin de Kazad Grund" de Jonathan Green et Ralph Horsley a d'abord été publiée dans le numéro 2 du magazine *Inferno*, une publication Black Library (Games Workshop). Les carrières WJRF Égorgeur de dragons et Tueur de démons et leur historique ont d'abord été publiés dans le numéro 25 du magazine *Pyramid*.

HISTOIRE DE LA RACE NAINE

Le Maître Érudit Jodri quitta des yeux la lettre qu'il tenait en main pour regarder le jeune humain imberbe qui la lui avait apportée. Une lueur d'amusement brillait au fond de ses yeux, mais son expression restait grave.

"Ainsi, vous venez d'Aërie?" demanda-t-il.

"Oui, effectivement, Révéré Maître Érudit", répondit le jeune moine, dans un khazalide formel marqué d'un léger accent. "C'est un honneur d'avoir été envoyé auprès de vous."

"Et vous êtes bien considéré au sein de votre ordre?" Le moine se rengorgea quelque peu.

"On ne peut mieux, Révéré Maître Érudit. C'est Maître Gregor en personne qui m'a chargé de cette mission. Il a dit que personne au monde n'était plus digne de cette tâche que moi." Jodri caressa sa barbe d'une main, dissimulant un sourire discret.

"C'est ce que j'ai déduit de cette lettre. Et bien, suivez-moi, je vais vous montrer notre bibliothèque."

Jodri ouvrit une porte, et tous deux pénétrèrent dans une sorte de vaste cathédrale. Des étagères de pierre étaient taillées dans les murs, et des passerelles s'élevaient jusqu'au plafond sur douze étages. Le jeune moine ne put s'empêcher de rester bouche bée.

"C'est notre salle la plus récente, où nous conservons les cinq dernières années des archives de notre Citadelle. J'ai cru comprendre que vous désiriez commencer à la Première Incursion du Chaos?"

Les nains montrent plus de fierté pour leur histoire que toutes les autres races du Monde Connu. Chaque nain peut citer le nom de ses ancêtres en remontant jusqu'à la douzième génération au minimum, et chacune de leurs forteresses possède les chroniques détaillées de son histoire depuis sa fondation, ainsi que les chronologies des clans et des archives documentées qui occupent plusieurs salles immenses. Il faudrait des générations pour produire une histoire complète et exhaustive de la race naine – sans compter les décennies de négociations nécessaires pour accéder aux archives des citadelles les plus xénophobes, ou les risques encourus en explorant les forteresses perdues à la recherche de leurs archives. Si elle venait à être publiée, une telle œuvre remplirait plusieurs grands bâtiments, et aucun humain ne pourrait la lire en une seule vie.

C'est pourquoi ce livre ne contient qu'un bref survol de l'histoire naine, destinée à donner au lecteur un point de départ pour des recherches plus approfondies. Les éditeurs souhaitent remercier le Chancelier Eberhardt von Festschrift de l'Université d'Altdorf pour ses conseils et son aide, ainsi que Maître Yarnad Magradil de la Kommission aux Intérêts Nains, Elfes et Halfelings de Middenheim, et bien d'autres personnes. Ils tiennent aussi à souligner que l'absence d'un nom ou d'un événement dans cet ouvrage ne traduit en aucun cas une volonté d'irrespect ou d'insulte envers aucun individu, clan, citadelle ou autre groupe. De telles omissions ne sont dues qu'au manque de place.

L'Âge des Dieux Ancestraux

Les connaissances naines affirment que cette race descend des trois principaux dieux ancestraux: Grungni, Valaya et Grimnir. Ces trois dieux sont eux-mêmes nés au sein des montagnes, quelque part dans les Terres du Sud. L'emplacement exact de ce lieu fait encore l'objet de grandes discussions. D'antiques parchemins runiques suggèrent que la légendaire Karak Zorn a vu naître les premiers enfants des dieux ancestraux originels. D'une richesse dépassant les rêves des rois nains, Karak Zorn aurait été, selon la légende, conquise il y a des milliers d'années par les anciens habitants des jungles voisines des Terres du Sud. Selon d'autres archives lointaines, Karak Zorn aurait été fondée (puis perdue) par des nains qui se seraient rebellés contre la décision de Grungni d'émigrer vers le nord.

L'âge des dieux ancestraux se perd dans la brume des légendes. Ce fut une époque de grandes découvertes, et la période où la race naine développa son identité culturelle. Elle est aussi nommée la Longue Migration, car les nains se répandirent au nord, des chaînes montagneuses des Terres du Sud jusqu'aux Montagnes du Bout du Monde.

Les raisons qui ont provoqué la Longue Migration sont encore moins bien connues. Selon certaines sources, Grungni reçut une prémonition divine révélant que le destin de son peuple se trouvait dans des montagnes lointaines, au nord du lieu qui l'avait vu naître. Une des premières épopées historiques commence quand Grungni reçoit une prémonition divine indiquant que les nains vont sauver le monde d'un futur destin innommable. Des historiens révisionnistes se sont livrés à des spéculations insensées; selon certaines, Grungni aurait conclu un accord avec les mythiques Anciens, après une guerre sans vainqueur ni vaincu.

Pendant la migration, Grungni enseigna aux nains l'art de repérer et d'extraire les pierres précieuses et les métaux. Il leur apprit aussi comment faire fondre les minerais pour fabriquer des outils et des armes. La femme de Grungni, Valaya, leur enseigna comment aménager les mines et les cavernes pour en faire des demeures sûres, et leur transmit les valeurs sociales qui garantiraient l'avenir de la race. Grimnir Sans Peur, le frère de Grungni, leur enseigna l'art de la guerre. Selon les légendes de la migration, Grimnir a tué toutes sortes de créatures qui menaçaient la race naine, et commandé les armées dans les batailles.

Des colonies ont été fondées tout au long de la migration, et certaines se sont développées pour devenir de puissantes



citadelles. Quand les derniers clans de la migration ont atteint l'extrémité nord des Montagnes du Bout du Monde, certains se sont dirigés vers l'est et les Montagnes du Deuil, et d'autres sont partis vers l'ouest et les Montagnes des Géants (*Grontklug* en khazalide) sur cette terre qui allait devenir la Norsca. Malgré les immenses distances qui les séparaient, les citadelles naines restèrent très liées et ne cessèrent de communiquer.

LA VENUE DU CHAOS

Selon les plus anciennes légendes, Grungni annonça l'approche d'une grande calamité, et prédit que les nains auraient besoin d'armes extrêmement puissantes pour survivre et repousser les horribles envahisseurs qui surgiraient aussitôt après la catastrophe. Pendant des siècles, il travailla avec ses fils Thungni et Smednir, forgeant des armes et des armures de grande puissance. Grungni et Thungni gravèrent de redoutables runes magiques afin de protéger leurs porteurs et les rendre plus forts au combat. La meilleure armure et les armes les plus puissantes furent attribuées à Grimnir, qui était encore le plus grand guerrier de la race naine. Les autres furent réparties entre les meilleurs guerriers de chacune des citadelles, et la plupart sont encore soigneusement conservées comme de véritables trésors par les clans.

Lorsque le temps du cataclysme qu'il avait prédit fut proche, Grungni dépêcha vers toutes les citadelles des messagers auxquels avaient été confiés des bâtons runiques marqués de son sceau. Le message les avertissait qu'un grand désastre allait s'abattre sur le monde, lequel en serait transformé à jamais. Il exhortait les nains à s'enfoncer au plus profond de la terre et à couper leurs forteresses de la surface – et les unes des autres – pendant dix ans.

Des mois plus tard, le Chaos balaya le monde. Les histoires anciennes racontent comment une poussière immonde recouvrit les terres. Les animaux se transformèrent en abominations et gonflèrent les rangs des horreurs indicibles qui pénétraient dans le monde par le portail effondré. Une bonne part de la surface du monde fut ainsi envahie.

Au bout d'une décennie, les nains rouvrirent leurs portes scellées et retournèrent dans le monde transformé. Il existe de nombreux récits des batailles qui firent rage pendant des semaines, alors que les nains chassaient les hommes bêtes, les démons et les autres créatures du Chaos de leurs terres. Avec le temps, la plupart des forteresses des Montagnes du Bout du Monde parvinrent à rentrer en contact les unes avec les autres et à unir leurs forces pour repousser les hordes du Chaos vers le nord. Les Montagnes des Géants et les Montagnes du Deuil restèrent toutefois aux mains du Chaos.

Toujours dirigées par Grimnir, les armées naines se tournèrent vers l'ouest. En quelques années, elles éliminèrent le Chaos de cette région qui allait devenir le sud de l'Empire. Les nains longèrent le grand fleuve Reik (*Ruvalk Reyak*) et traversèrent les forêts qu'infestait le Chaos jusqu'au fertile delta au nord. C'est à cet endroit, où le Reik plonge dans la baie, qu'ils découvrirent une cité elfe.

LA GRANDE ALLIANCE

Avant la catastrophe, les elfes d'Ulthuan avaient commencé à explorer le monde et à étendre leur zone d'influence. Une des nombreuses colonies commerciales ainsi établies était *Sith*

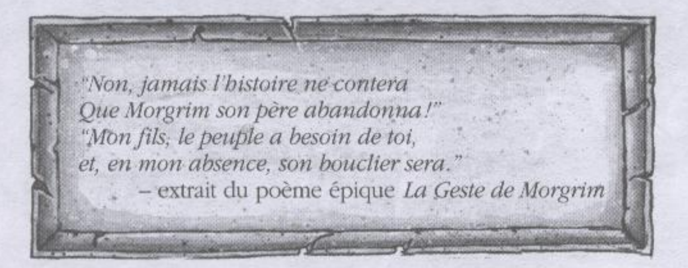
Rionnacsc' namishathir, "Gemme Étoile sur Mer", à l'endroit qu'occupe maintenant Marienburg. La colonie n'avait, jusque-là, pas été remarquée par les hordes du Chaos, mais cela ne pouvait durer. Elle se retrouva encerclée et n'échappa au massacre que grâce à l'arrivée d'une flotte venue d'Ulthuan, commandée par le grand mage Caledor Dompteur de Dragon. Les forces du Chaos furent repoussées hors les murs de Gemme Étoile, et par un coup de chance – ou du destin – Grimnir et la grande armée naine s'abattirent sur leur arrière avant qu'elles ne puissent se regrouper. L'expression "nettoyer les murs elfes" est encore employée dans la poésie épique naine pour décrire le plus sanglant des massacres.

Les deux races se rencontrèrent pour la première fois après la bataille. Grimnir le guerrier et Caledor le mage se jaugèrent mutuellement en silence. Chacun d'eux se rendait compte que l'autre pourrait devenir un puissant allié contre le Chaos, mais quel en serait le prix? La question resta en suspens car les cors de guerre retentirent pour annoncer l'arrivée de nouvelles hordes du Chaos venues de l'est. Contraints de s'allier pour survivre, les naines et les elfes combattirent longtemps et férocement jusqu'à l'élimination de cette nouvelle menace.

Certains récits expliquent comment, dans les jours qui suivirent, Grimnir et Caledor parvinrent malgré les difficultés posées par leurs différences linguistiques et culturelles à échanger des informations sur leur ennemi commun. Une alliance formelle fut conclue et officialisée par un échange de cadeaux. Grimnir remit à Caledor l'amulette runique Badgelredner, que les elfes nommeraient Teiurmeinn la Protectrice, et le mage elfe remit au seigneur de guerre nain le Cristal de Feu, conservé jusqu'à ce jour dans la Salle du Trésor de Karaz-a-Karak. Des messagers furent dépêchés vers les terres natales des elfes et des nains pour annoncer cette alliance.

La guerre contre le Chaos fit encore rage pendant des années. Les elfes combattaient les envahisseurs à Ulthuan et sur la mer, tandis que les nains les affrontaient dans tout le Vieux Monde. À l'insu l'un de l'autre, Caledor et Grimnir conçurent chacun un plan pour triompher du Chaos. Ils ne pouvaient deviner que le destin ferait coïncider l'exécution de leurs plans respectifs.

Grimnir annonça devant le Grand Conseil nain qu'il avait l'intention de se frayer un chemin dans les Terres Incultes du Chaos et de fermer personnellement le portail dimensionnel. Grungni et Valaya tentèrent de l'en dissuader, mais rien ne le fit changer d'avis. Il remit une de ses haches à son fils Morgrim et partit vers le nord en entonnant son chant de mort. Morgrim suivit son père, bien que celui-ci lui eût ordonné de faire demi-tour. À la frontière des domaines du Chaos, tous deux remportèrent une bataille titanesque qui dura trois jours. Grimnir ordonna ensuite à son fils de rentrer auprès des leurs, pour prendre sa succession comme protecteur de la race. Morgrim regarda son père disparaître dans la brume des terres du Chaos. Aucun nain ne l'a jamais revu depuis.


"Non, jamais l'histoire ne contera
Que Morgrim son père abandonna!"
"Mon fils, le peuple a besoin de toi,
et, en mon absence, son bouclier sera."
– extrait du poème épique *La Geste de Morgrim*

Pendant que Grimnir s'enfonçait dans les Domaines à coups de hache, Caledor et un cercle de mages elfes créaient sur Ulthuan un vortex qui allait aspirer le pouvoir du Chaos hors du monde. Cette victoire coûta un prix terrible: les mages les plus faibles furent détruits, et même les plus puissants – Caledor y compris – furent ensevelis pour l'éternité. Le flux du Chaos était cependant endigué et, avec les années, les elfes et les nains réussirent à chasser ses créatures du Vieux Monde.
L'âge des dieux ancestraux se termina avec le confinement du Chaos dans l'extrême nord. Leur tâche accomplie, Grungni et Valaya se retirèrent au plus profond de la terre. Un nouvel âge de prospérité commençait pour leurs descendants.

L'Âge d'Or

Grâce au commerce avec les elfes, les nains atteignirent un niveau de richesse et de culture qu'ils n'avaient jamais connu jusque-là et qu'ils n'ont jamais retrouvé. Les citadelles existantes prospéraient et d'autres étaient fondées dans toutes les Montagnes du Bout du Monde. Des prospecteurs s'aventuraient un peu partout et créaient de nouvelles mines et colonies dans les Montagnes Noires et dans celles du Dos du Dragon, et en bien d'autres endroits.

La plus grande réalisation de cette période fut l'achèvement d'Undgrim Ankor, la Grande Voie Souterraine: c'était un vaste réseau de tunnels reliant toutes les citadelles des Montagnes du Bout du Monde. Des routes furent construites entre ces citadelles et les cités côtières des elfes, ce qui permettait d'importants échanges commerciaux. Les elfes engagèrent des engingneurs et des artisans nains afin de réaliser de splendides constructions, telles que la digue entourant Sith Rionnasc'namishathir et le grand phare de Tor Alessi. Ces constructions sont encore debout, même si les cités qui les entourent sont désormais aux mains des hommes, respectivement Marienburg et L'Anguille. Karaz-a-Karak, la plus centrale des citadelles du Bout du Monde, devint la capitale de l'Empire nain.

Le développement du commerce et la circulation des richesses dans l'Empire nain donnaient l'impression que cet âge d'or ne cesserait jamais. Personne ne pouvait prévoir la guerre qui allait éclater.

L'Âge des Guerres

Du sommet de sa richesse et de sa puissance, l'empire des nains plongea dans une série de guerres qui faillit anéantir la race entière. La première de ces guerres fut la plus destructrice, et sans doute la moins prévisible.

LA GUERRE DE LA VENGEANCE

Vaincu par la Grande Alliance, le Chaos avait cependant déposé chez les elfes une graine qui allait être fatale aux deux races. Pendant que les nains continuaient à commercer et exploiter leurs mines, un schisme se déclara entre les fidèles du traître Malekith (que l'on appellerait ensuite elfes noirs) et ceux du roi Phénix Caledor I, petit-fils de Caledor Dompteur de Dragon. La guerre civile qui suivit se répandit rapidement dans tout le Vieux Monde.

Les elfes noirs se mirent à piller les colonies naines et à attaquer les marchands, faisant de nombreuses victimes et



ramassant un important butin. Le roi Gotrek Briseétoile, incapable de différencier les elfes, ne parvenait à comprendre pourquoi ses alliés et partenaires commerciaux se livraient à ces attaques aberrantes. Il envoya un émissaire à Ulthuan pour réclamer des excuses et des indemnités financières, mais Caledor II, un individu vaniteux et hautain, venait juste de monter sur le Trône du Phénix. Il refusa de recevoir l'émissaire et le renvoya avec un message indiquant que le Roi Phénix rejetait les exigences, mais pourrait consentir à répondre à une supplique.

Gotrek, furieux, dépêcha un second émissaire à Ulthuan pour faire savoir que le Haut Roi des nains ne s'agenouillait ni devant un elfe ni devant un dieu et que le montant de l'indemnisation était doublé pour compenser l'insulte. Caledor fit raser l'émissaire et le renvoya sans barbe auprès de son roi avec le message que celui-ci devait venir en personne à Ulthuan pour plaider sa cause devant le Trône du Dragon.

ette accumulation d'insultes et d'offenses ne laissait pas l'autre choix au Haut Roi que de déclarer la guerre aux elfes. Il ra solennellement qu'il obtiendrait une juste compensation en r ou en sang elfe, ou bien qu'il raserait jusqu'au dernier cheeu de sa tête. L'affront infligé par les elfes avait déjà obligé émissaire à devenir Pourfendeur de Troll afin de laver son onneur, il était inconcevable que le Haut Roi des nains subisse même sort. L'ensemble de la communauté naine fit front derère son chef.

ppelé Guerre Elfes-Nains, Guerre de Vengeance ou Guerre de Barbe, ce conflit fit rage dans tout le Vieux Monde pendant ès de 500 ans. Les nains chassèrent lentement les elfes de la upart des régions boisées intérieures du Vieux Monde, détruint des forêts entières pour les priver d'un abri. Même les coloes côtières des elfes se retrouvèrent assiégées par les nains soiffés de vengeance. Les communautés plus petites tomient rapidement les unes après les autres.

près quatre siècles de combat, il ne restait plus que les andes colonies de Tor Alessi et Sith Rionnasc'namishathir. milié, Caledor congédia ses généraux et prit lui-même la tête s forces elfes. Pendant le 14e siège de Tor Alessi, il chargea le ntre des armées naines et fut abattu par Gotrek en personne. lui-ci s'empara de la Couronne du Phénix et déclara que te compensation satisfaisait son honneur. Les nains se retirèt du champ de bataille en bon ordre, sans chercher à pousplus loin leur victoire ni écouter les suppliques elfes demant le retour de la couronne.

elfes se préparaient de leur côté à donner l'assaut à Karaz-Karak, mais ils y renoncèrent en apprenant que les elfes rs avaient profité de l'absence du Roi Phénix pour envahir huan. La Couronne du Phénix se trouve toujours à Karaz-aak, placée à côté du Cristal de Feu dans la Salle du Trésor. me si les nains et les elfes ne sont plus ouvertement en rre, leurs relations ne se sont guère améliorées. Les elfes lifient les nains de voleurs et de bandits, alors que les ns traitent les elfes de briseurs de serments et de coupeurs barbes.

S GUERRES GOBELINES

victoire contre les elfes laissait les nains maîtres du Vieux nde, mais ils n'allaient pas pouvoir la célébrer bien longps. Les volcans endormis du Bout de Monde entrèrent avertissement en éruption et des tremblements de terre ravagèrent cette chaîne de montagnes. Les effondrements et les fissures incitèrent les orques et les gobelins à la curée et c'est par hordes entières qu'ils arrivèrent de l'est. Tandis qu'ils attaquaient les citadelles ruinées par la surface, les skavens creusaient des tunnels pour les envahir par le bas.

Les possessions naines sur les pentes orientales du Bout du Monde et du Dos du Dragon durent être abandonnées. Les citadelles survivantes étaient isolées les unes des autres car la Voie Souterraine qui les reliait était coupée en de nombreux points. Une moindre race aurait sombré mais les nains continuèrent de rendre coup pour coup et la guerre continua, sans merci de part et d'autre. À certains moments, les nains n'étaient pas loin de récupérer tout ou parti de leurs possessions perdues et à d'autres, ils s'approchaient dangereusement de l'extinction.

La Guerre de la Barbe ne fut rien comparée à la férocité des Guerres Gobelines. Même si les nains avaient forcé au pat leur implacable et toujours plus nombreux ennemi, ils n'en restaient pas moins encerclés et leurs jours étaient sans doute comptés. C'est dans ces circonstances qu'ils s'intéressèrent aux basses terres boisées de l'ouest et à un peuple aguerri par ses propres luttes contre l'ennemi commun.

LE SCHISME NAIN

Les citadelles survivantes de Karaz Ankor reçurent le renfort des réfugiés de celles qui étaient tombées, même si beaucoup d'entre eux n'avaient jamais réussi à percer les lignes des forces peaux-vertes assiégeantes. Le temps passant, ces clans réfugiés décidèrent qu'ils ne pouvaient assurer leur survie qu'en créant de nouvelles citadelles et colonies dans les montagnes de l'ouest. Nombre d'entre eux s'installèrent dans les régions les mieux pourvues en richesses minières de la Voûte et des Montagnes Noires. Les migrations plus tardives créèrent les colonies et mines des Montagnes Grises, des Irranas orientales et des Apuccinis septentrionales.

Cette migration souleva la fureur du Haut Roi de Karaz Ankor. Il décréta que les exilés n'étaient désormais plus des parents mais des traîtres et il inscrivit le nom de tous leurs clans dans le Livre des Rancunes pour de futures mesures de rétorsion une fois la menace peaux-verte écartée. Les exilés répliquèrent en déclarant leur indépendance et en couchant le nom du Haut Roi dans leur propre Livre des Rancunes. Toutes communications entre les deux peuples cessèrent pour un millier d'années.

Après la perte des citadelles du sud, le Haut Prêtre de Grungni et le nouveau Haut Roi se rendirent tous les deux compte que la survie de la race exigeait l'union sacrée entre nains impériaux et clans exilés. Leurs émissaires apportèrent à l'ouest des cadeaux et les pages déchirées (portant les noms des clans exilés) du Livre des Rancunes de Karaz-a-Karak. Ce geste de réconciliation fut bien accepté par les exilés. Ils envoyèrent leurs propres pages déchirées au Haut Roi et leur déclaration d'allégeance à Karaz Ankor.

Le Haut Roi attendait, en fait, un retour à l'obéissance absolue d'antan, mais le Haut Prêtre le persuada de ne pas insister. Le Haut Roi promit alors son pardon à tous les exilés qui voudraient revenir en Karaz Ankor. Certains clans acceptèrent cette offre, mais d'autres avaient pris goût à leur indépendance et trouvé des richesses dans les montagnes de l'ouest. Certains répondirent qu'ils ne faisaient qu'étendre les terres

naines comme leurs ancêtres l'avaient fait avant eux et qu'ils n'avaient donc pas à demander pardon. D'autres assurèrent qu'ils reviendraient dans les Montagnes du Bout du Monde, lorsque le foyer de leur clan aurait été repris aux peaux-vertes.

LA VENUE DES HOMINETS

Une fois passée la menace du Chaos, des tribus humaines avaient gagné le sud du Vieux Monde. Peu nombreux, les humains utilisaient des armes et des outils de bois ou de pierre et habitaient initialement les terres correspondant à la Tilée et l'Estalie modernes. Les nains, qui en étaient alors très éloignés, les ignoraient. Deux millénaires plus tard, des humains de plus grande taille, vêtus de fourrures arrivèrent de l'est et s'installèrent dans les forêts à l'ouest du Bout du Monde. Certains traversèrent même les Montagnes Grises. Ces nouveaux venus avaient réussi à mettre ces terres en culture et, dans les dernières phases de la Guerre de Vengeance, les nains avaient commercé avec eux, échangeant de la nourriture contre des armes et des outils de bronze, pour réduire leurs lignes de ravitaillement.

Les invasions peaux-vertes avaient changé tout cela. Les hordes d'orques et de gobelins ne se contentaient pas d'assiéger les citadelles naines; nombre d'entre elles s'étaient déversées dans les terres humaines à l'ouest des montagnes. Les forgerons nains enseignèrent alors aux humains certains de leurs moindres secrets, comme la fabrication d'armes et d'armures. Assaillis par un ennemi commun, les humains et les nains jetaient les premiers ponts d'une amitié qui deviendrait une alliance solide, une alliance qui allait permettre la survie des nains et l'essor de la race humaine.

L'ALLIANCE AVEC L'EMPIRE DE SIGMAR

Les relations modernes entre nains et humains doivent beaucoup à une escarmouche historique: capturés par une vingtaine d'orques et divers gobelins, le Haut Roi Kurgan Barbe de Fer fut sauvé par un guerrier humain solitaire, Sigmar des Unberogens. Cette action a cimenté une amitié éternelle et une alliance inconditionnelle entre l'Empire nain et les Unberogens – et l'Empire qu'ils allaient fonder. Ensemble, les deux alliés ont brisé la puissance peaux-verte dans toutes les terres entre les Montagnes Grises et celles du Bout du Monde et ont chassé les orques et gobelins au-delà des montagnes ou au cœur des forêts. À la bataille de la Passe du Feu Noir, les nains et les humains ont détruit de concert la plus grande armée de peaux-vertes jamais réunie mettant ainsi fin aux Guerres Gobelines.

La prospérité de l'empire de Sigmar alla de pair avec celle de l'empire des nains. Nombre de nains s'installèrent dans les villes en plein développement des hominets comme forgerons, maçons ou commerçants. Les guerriers nains ajoutèrent à la force des armées de l'Empire qui devinrent la première puissance militaire du Vieux Monde. Même aux plus sombres heures de l'histoire impériale, les humains ne purent que se féliciter de l'alliance naine. Pendant les années d'anarchie, la protection des frontières orientales de l'Empire n'était guère assurée que par les citadelles naines. Pendant la Grande Guerre contre le Chaos, les troupes naines ont sauvé la cité



de Kislev, et c'est bien grâce à elles que les armées impériales et kislévites ont pu, au côté de l'armée naine, emporter la victoire finale. Une fois le Chaos en fuite et la guerre gagnée, l'Empire retrouva sa force et sut préserver sa nouvelle unité, mais son hégémonie devait beaucoup à la puissance militaire des nains.

L'Âge des Héros

Pendant les mille premières années de l'Empire de Sigmar, les Montagnes du Bout du Monde ont connu une paix relative. Les orques et les gobelins se faisaient plus discrets depuis leur défaite de la Passe du Feu Noir et les nains bénéficiaient d'un niveau de prospérité jamais atteint depuis l'âge d'or. Cette période est appelée, dans l'histoire naine, l'âge des Héros.

Les plus grands héros nains sont Dorin Heldour et Katalin Kandoom. Ils avaient fait connaissance lors d'une expédition dirigée par Thori Gundrikson à l'ouest du Lac Noir. Katalin appartenait à un des clans de mineurs qui accompagnait le chef nain. Dorin était un membre d'un clan guerrier en charge de la sécurité. L'expédition avait été un grand succès; nombre d'attaques peaux-vertes avaient été repoussées et on avait découvert le gromril tellement recherché. L'expérience allait donner le goût de l'aventure aux deux compagnons.

Dorin et Katalin avaient demandé aux anciens de leurs clans respectifs de les libérer de leurs devoirs pour qu'ils puissent partir à la recherche des antiques trésors nains. Après bien des discussions, l'un et l'autre avaient obtenu satisfaction. En compagnie d'un Maître Érudit, ils se plongèrent dans l'étude des textes antiques et déterrèrent diverses références au Cœur de Pierre d'Aldin Trouvelor, un puissant artefact perdu après la chute d'Ekrund. Ils gagnèrent les montagnes du Dos du Dragon via Barak Varr. Ils voyageaient seuls, et il leur était facile d'esquiver les bandes errantes d'orques ou de gobelins. Une fois entrés dans la mine naine en ruine, il leur fallut combattre les créatures solitaires qui hantaient les antiques tunnels et puits, mais ils finirent par trouver l'objet de leur quête, caché dans un temple saccagé. Dorin et Katalin réussirent ensuite à ramener le Cœur de Pierre des Badlands et à le présenter au Haut Roi.

Les deux héros nains ont accompli maints hauts faits et récupéré nombre d'artefacts antiques. Leur plus célèbre exploit est certainement le sauvetage des fils du Haut Roi des cachots de Crag Noir. Les princes Elmador et Oldor Finnson avaient été capturés par une importante troupe orque alors qu'ils participaient à une expédition de chasse. Les quelques nains qui avaient réchappé à la bataille avaient pu regagner la citadelle malgré leurs blessures et donner l'alarme. Incapables de résister à un nouveau défi, les deux héros cédèrent aux supplications du Haut Roi Finn Frontsévère et acceptèrent de faire évader les captifs.

C'est l'art de la discrétion cultivé année après année qui leur permit de se glisser dans l'ancienne citadelle infestée d'orques par un tunnel secret jamais découvert par les peaux-vertes. En chemin, Katalin utilisa ses compétences de mineur pour créer toutes sortes de pièges et fragiliser les étais en divers points d'importance tactiques. Ces aménagements étaient censés ralentir les poursuivants quand l'alarme finirait par être donnée. Supposant que les orques logeaient leurs prisonniers dans l'ancienne prison, Dorin et Katalin passèrent à l'attaque le matin, quand les orques dorment et récupèrent de leur nuit de combat et de paris. Ils vainquirent rapidement les quelques gardes à moitié réveillés et libérèrent les princes avant que l'alarme ne soit donnée. Les précautions de Katalin allaient se révéler fort utiles et nombres d'orques devaient périr dans les effondrements ainsi déclenchés. La poursuite ne s'était pas pour autant interrompue, mais Dorin et Katalin réussirent tout de même à regagner Karaz-a-Karak avec les deux princes. Débordant de gratitude, le Haut Roi honora publiquement les deux héros et leur offrit un dixième de son énorme fortune.

Les Royaumes Nains Aujourd'hui

Maintenant qu'ils n'ont plus à protéger l'Empire, les nains de Karaz Ankor travaillent à nouveau à leur projet ultime, le plus ambitieux de leurs buts: la reconquête de toutes les terres du Bout du Monde. Le Haut Roi et les clans nobles de Karaz-a-Karak appuient de leur immense fortune les trois projets en cours: lever des troupes mercenaires (essentiellement des nains des autres montagnes) pour aider le roi Belegar à récupérer le reste de Karak Huit Pics; fournir au prince Ulthar Marteau de Pierre le soutien logistique dont il a besoin pour reconquérir Karak Ungor; et, enfin, reconquérir Karak Varn comme on s'y prépare déjà à Zhufbar et à Karak Kadrin.

Dans le sud, le roi Kazador de Karak Azul recherche désespérément de l'aide pour sauver ses parents enfermés dans les cachots de Crag Noir. Ses émissaires ont visité tous les autres royaumes nains et les terres humaines (l'Empire principalement) en quête d'individus intrépides, dotés des compétences et des dispositions nécessaires pour une telle mission. La récompense est importante, mais les chances de succès semblent bien minces.

Les nains des autres chaînes de montagnes continuent de créer de nouvelles colonies. De son côté, le roi de Karak Izor cherche à réunir les communautés voisines de la Voûte en une version personnelle de Karaz Ankor. Il est difficile de dire quelle sera la réaction des dirigeants de Karaz-a-Karak. Ces citadelles sont théoriquement indépendantes de Karaz Ankor, mais nombre de leurs habitants continuent de considérer le Haut Roi comme le guide et chef naturel de la race naine. Les autres rois nains attendent de voir comment le Haut Roi réagira à ce défi à son autorité. S'il laisse faire, d'autres rois en profiteront sans doute pour agrandir leur domaine; ils pourront d'ailleurs justifier leur action par la nécessité de mettre un frein à l'expansion de Karak Izor. S'il fait preuve de fermeté, la fracture entre Karaz Ankor et les autres royaumes nains pourrait bien s'ouvrir à nouveau avec un risque réel de guerre civile.



II

LA SOCIÉTÉ NAINE

"Ça? Comment voulez-vous que ce soit le plateau de festin du Roi Durgin? Regardez cette patine, là – cette pièce ne peut pas avoir plus de quelques siècles. Je ne suis pas un imbécile!"

"Non? Vous n'êtes donc pas capable de reconnaître une relique de votre propre tradition militaire, alors? Ou bien essayez-vous simplement de me gruger?"

"Moi, vous gruger? Ha! Et là, vous voyez? Ce ravissant filigrane – il ne pourrait pas résister plus que quelques décennies. C'est une preuve ça!"

"Une preuve de votre incompétence peut-être? Cette résistance est la marque de fabrique de ... "

"Moi? Incompétent? Comment osez-vous? Êtes-vous suffisamment nain pour soutenir vos insultes avec de l'acier?"

"N'avez-vous donc aucun honneur pour me défier en duel? Une Longue Barbe qui défie un artisan!"

"Longue Barbe ou pas, une offense est une offense – ajouter l'insulte à une telle tromperie sur la marchandise..."

"Tromperie? Par la barbe de mon grand-père, la pièce est authentique! Je le jure et l'honneur de mon clan devrait être une garantie suffisante!"

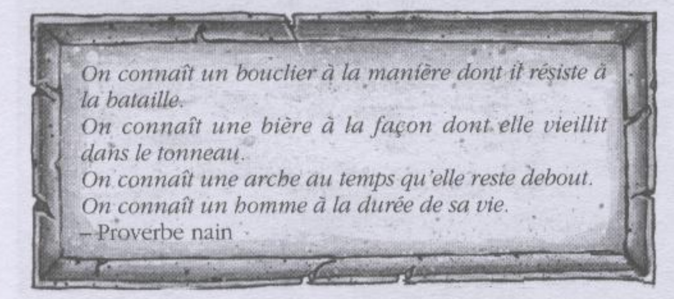
"Ah. Hum. Et bien, dans ce cas, voilà le prix que vous en demandez. Et acceptez aussi ce beau gobelet en dédommagement de ... mon jugement hâtif."

"Votre sagesse n'est égalée que par votre générosité. Soyez assuré que je rappellerai ce cadeau chaque fois que je parlerai de vous ou de votre parenté."

Valeurs Sociales

Race exceptionnellement fière, les nains respectent plus que tout l'âge, la fortune, le savoir-faire et la réputation. Ceux qui possèdent ces quatre qualités sont traités avec révérence. Le respect de la tradition a aussi son importance, mais il n'est pas considéré de la même manière: mépriser les traditions est, certes, une faute mais les respecter n'est pas en soi une vertu cardinale.

ÂGE



On connaît un bouclier à la manière dont il résiste à la bataille.
On connaît une bière à la façon dont elle vieillit dans le tonneau.
On connaît une arche au temps qu'elle reste debout.
On connaît un homme à la durée de sa vie.
– Proverbe nain

L'âge est la plus apparente des quatre vertus naines. Cet indicateur premier de la sagesse peut se mesurer directement à la longueur de la barbe (ou à celle de la chevelure dans le cas des femmes naines). La quantité de poils gris est une indication secondaire, d'autant plus secondaire que les nains ne blanchissent pas tous de la même manière avec l'âge.

La fierté que les nains tirent de leur barbe est légendaire. Ils ne la coupent jamais, même pas pour l'égaliser.

Pour les grandes occasions, la plupart d'entre eux la peignent pour la démêler, et même la tressent. Seule la plus grande des détresses peut amener un nain à endommager sa barbe. Celui qui la mâchonne éprouve certainement un très grand chagrin, et celui qui se rase se proclame totalement déshonoré. Même chez les pourfendeurs de trolls, il n'y a presque pas de nains rasés.

Raser de force la barbe d'un nain est l'insulte la plus grave et la plus impardonnable que l'on puisse lui faire. L'humiliation subie par un ambassadeur nain à la cour du roi Phénix à Ulthuan fut l'ultime étincelle qui embrasa la Guerre de Vengeance qui opposa elfes hauts et nains pendant 500 ans. Certains l'appellent encore la Guerre de la Barbe.

Comme les autres races ne voient pratiquement jamais de femmes naines, la rumeur prétend qu'elles portent aussi la barbe. Ces rumeurs malveillantes sont sans fondement et constituent une terrible offense pour la plupart des nains. Les naines n'ont aucune barbe, mais elles tirent autant de fierté de leur chevelure que les mâles de leur barbe. Elles ne coupent jamais leurs cheveux et les tressent de façon élaborée dans des styles traditionnels propres à chaque clan.

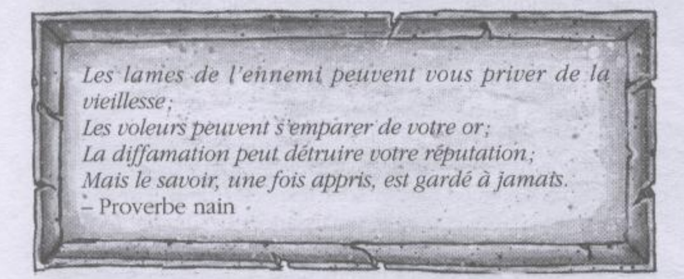
RICHESSE

Manquer d'or, c'est manquer d'étais contre les effondrements de la fortune, c'est ne pas avoir de bouclier contre les flèches de l'animosité.
– Proverbe nain

Les détracteurs des nains leur font une réputation de radins et d'avares. En réalité, dans la culture naine, la prospérité est équivalente de la réussite. Les nains considèrent la richesse comme un moyen et non comme un objectif, l'objectif étant de mener une vie confortable et d'être respecté des siens. Il est vrai qu'un nain ordinaire est plus riche qu'un membre typique des autres races. Si Jaan van der Kuypers de Marienburg est, sans conteste, l'humain le plus riche du Vieux Monde, sa fortune est modeste si on la compare à celle d'un

roi nain quelconque. Bien que très attachés à leurs biens, les nains savent se montrer généreux quand ils font des dons de valeur à des membres honorables du clan. Ils montrent aussi une grande générosité quand ils payent leurs dettes et qu'ils récompensent l'amitié. Après leur mort, les nains sont généralement enterrés avec quelques-uns de leurs objets les plus précieux. L'essentiel de leur richesse est cependant réparti entre les membres de leur famille et transmis de génération en génération.

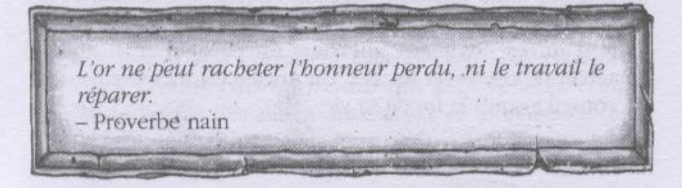
COMPÉTENCES



Les lames de l'ennemi peuvent vous priver de la vieillesse;
Les voleurs peuvent s'emparer de votre or;
La diffamation peut détruire votre réputation;
Mais le savoir, une fois appris, est gardé à jamais.
– Proverbe nain

Aucune autre race ne peut concurrencer la précision et l'étendue de la mémoire d'un nain. Les nains apprennent en observant leur maître quand il travaille, en écoutant les légendes et en pratiquant leur art. La maîtrise dans un domaine est source d'un grand respect, et le plus grand des artisans nains possède un niveau de compétence quasi surnaturel. Un nain qui se consacre à son métier avec diligence honore non seulement son maître, mais aussi son clan, ses ancêtres et son art. La plupart des métiers remontent aux dieux ancestraux eux-mêmes et atteindre la maîtrise de son art est un devoir religieux autant qu'une source de fierté et d'honneur.

RÉPUTATION

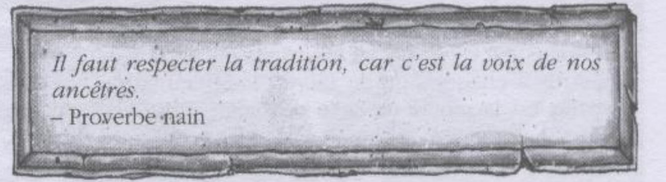


L'or ne peut racheter l'honneur perdu, ni le travail le réparer.
– Proverbe nain

Pour les nains, la réputation est la chose la plus importante au monde. La fortune peut connaître des hauts et des bas, mais la réputation d'un individu est la seule constante dans un monde qui change en permanence. Le point central du concept nain de l'intégrité, c'est la valeur de la parole. Quand un nain donne sa parole, jamais il ne la trahit; lui demander de prêter serment, c'est lui faire insulte, et quand l'un d'eux propose de jurer, il laisse ainsi entendre de manière sarcastique qu'il estime son honneur offensé.

C'est pourquoi, les nains ne donnent leur parole qu'à contrecœur, et quand ils s'engagent à quelque chose, ils choisissent très soigneusement leurs mots. Une tournure de phrase des plus typique est: "Je ferai ce que tu me demandes, à moins que quelque chose ne m'en empêche". Cela leur vaut cette réputation injustifiée de se montrer toujours évasifs. Leur sens de l'honneur leur impose, en réalité, de remplir à la lettre toute obligation, et s'ils meurent sans avoir exécuté une promesse, cette responsabilité est transmise à leurs descendants. Ce n'est pas quelque chose à prendre à la légère. Dans les cas les plus extrêmes, l'incapacité à tenir une promesse peut contraindre un nain à abandonner son clan pour devenir un pourfendeur de trolls.

TRADITION



Il faut respecter la tradition, car c'est la voix de nos ancêtres.
– Proverbe nain

Traditionalistes convaincus, les nains sont des pragmatistes qui considèrent le monde de façon très pessimiste. Ils n'ont de ce fait que peu de superstitions. Parmi les rares qui ont perduré, la plus courante concerne l'observance de la tradition et des rites, des méthodes longuement testées qui ont prouvé leur efficacité pendant tout un millénaire. Les nains craignent que tout manquement à la technique prescrite entraîne l'infortune et le désastre. Peu importe si l'opération concernée est une invocation rituelle, la fabrication d'un objet ou la récitation d'une histoire traditionnelle.

Structure Sociale

CLAN ET FAMILLE

La vie d'un nain est centrée sur le clan et la famille. Les membres d'un clan sont liés par le sang et les ancêtres communs. Les familles d'un clan partagent normalement un territoire commun qui remonte à l'installation des nains dans les Montagnes du Bout du Monde et du Dos du Dragon. Beaucoup de ces territoires ont été perdus pendant les Guerres Gobelines, mais les clans de la Voûte, des Montagnes Noires et des Montagnes Grises ont juré de libérer leurs terres ancestrales et de venger leurs ancêtres. Ils considèrent leurs terres actuelles comme un lieu temporaire d'exil.

Les nains peuvent remonter la lignée de leurs ancêtres sur tout le millénaire, surpassant même les halfelings dans le domaine de la généalogie. Les sagas des ancêtres pèsent autant dans l'éducation d'un nain que la maîtrise des spécialités de son clan. Les nains tirent une grande fierté des accomplissements de leurs aînés, mais les sagas sont toujours écrites et racontées de manière directe et terre-à-terre, sans trace de vantardise. Plusieurs érudits nains ont affirmé que le style retenu des sagas était délibéré et destiné à valoriser l'honneur du clan. En traitant les exploits les plus héroïques comme des actes ordinaires, leurs auteurs sous-entendent subtilement que l'on ne peut pas attendre autre chose d'un membre du clan. La plupart des nains considèrent de toute façon que les exploits de leurs ancêtres sont suffisamment glorieux pour ne pas avoir besoin d'être enjolivés.

La mémoire des clans est longue, et les obligations familiales ne sont pas prises à la légère, même quand elles remontent à plusieurs générations. Les dettes d'un ancêtre se transmettent de génération en génération jusqu'à ce qu'elles soient remboursées, et parfois même encore plus longtemps. Le soutien que les nains continuent d'apporter à l'Empire de Sigmar est l'exemple que les érudits humains citent le plus souvent pour illustrer ce principe, car il remonte à l'époque où Sigmar a sauvé le Haut Roi nain d'une horde de peaux-vertes. Le revers de la médaille est que tout tort commis à l'encontre d'un nain offense tout son clan. N'importe quel nain peut ainsi décider de son propre chef de venger un des siens et de laver l'honneur du clan, ou être choisi dans ce dessein.

LES ÉTAPES DE LA VIE

Les nains vieillissent plus lentement que les humains, et cet écart entre leur espérance de vie n'implique pas de différences majeures à chaque âge de la vie. L'espérance de vie des humains est la moitié de celle des nains, mais les humains finissent leur croissance vers 16 ans, et les nains entre 18 et 20. Les nains conservent en revanche, dans la vieillesse, une vitalité que l'on observe rarement chez les humains.

Enfance

Navnsdeg, ou le Jour du Nom, est considéré comme le premier jour de la vie du nain. Ce jour-là, les parents du nouveau-né, accompagnés des aînés du clan et de tous leurs ancêtres directs encore vivants, présentent l'enfant aux temples de Grungni et de Valaya pour que les dieux ancestraux le bénissent. Les parents mâles commencent par emmener le bébé au temple de Grungni et sa naissance est inscrite dans les archives de la citadelle. Il est ensuite remis aux femmes qui se rendent au temple de Valaya dans une joyeuse procession. Celles-ci lui font alors traverser la fumée du feu de Valaya et lui donnent sa première cuillérée de soupe de pierre, au cours du rituel de bienvenue.

Jeunesse

Il arrive que les nains se marient très jeunes – surtout dans les familles nobles – mais les humains du Vieux Monde sont considérés comme des adultes à partir de 16 ans, alors que les nains doivent attendre d'avoir 30 ans. Jusque-là, ils consacrent leur jeunesse à apprendre le métier, les traditions et la place du clan dans la société naine, ainsi que les techniques de combat. Les nains de tous les clans et des deux sexes apprennent, de plus, les bases fondamentales de l'exploitation minière et passent au moins deux ans dans les mines de leur citadelle. Pendant cette période de travail minier, certains de ces "Jeunes" (*Garazi* ou *Knublstubi* en khazalide) peuvent apprendre d'autres compétences, comme la métallurgie et le travail de la forge.

Âge Adulte

L'un des événements les plus importants de la vie d'un nain, c'est l'entrée dans l'âge adulte. Il est marqué par le rite du *Kumenoubt*, au cours duquel le jeune adulte est officiellement présenté au clan. Quand les membres d'un clan vivent loin les uns des autres, ils attendent la réunion du Jour du Souvenir (*Zagazdeg*) pour accomplir ce rite. Le jeune nain fait une offrande aux ancêtres du clan et aux dieux ancestraux, généralement, une "œuvre d'apprentissage" qui montre les connaissances du jeune dans l'art du clan. Un jeune nain d'un clan de brasseurs offre par exemple un tonneau de bière brune, celui d'un clan d'orfèvre, un bijou ou une pierre taillée, etc. Les anciens du clan remettent au nouvel adulte son premier jeu d'outils et le symbole de la guilde du clan. Il est désormais un "Cadet du Clan" (*Gnutrommi* en khazalide).

Le Cadet doit maintenant bâtir sa réputation au sein du clan. La plupart des mâles entrent alors en apprentissage et entament le deuxième stade de leur instruction dans le métier et les traditions du clan. Les femmes se préoccupent de leur mariage, conseillées en cela par les anciens. Sauf circonstances exceptionnelles, elles trouvent leurs époux en dehors de leur clan, mais au sein de leur citadelle natale. Les derniers siècles ont vu une augmentation du nombre de mariages entre réfugiés et nains de la citadelle d'accueil. Les princesses des clans royaux choisissent généralement leur époux dans le clan royal d'une citadelle alliée, mais elles ont plus de liberté que leurs égales humaines. Un mariage au-dessous de leur condition reste tout à fait convenable, pourvu que l'élu soit un individu irréprochable assez riche pour maintenir leur train de vie.

Les Pleines Barbes

Quand les nains atteignent 70 ans, ils acquièrent le statut de "Pleines Barbes" (*Altrommi*) et peuvent prendre des apprentis parmi les cadets. Les anciens résolvent les disputes qui peuvent éclater quand deux Pleines Barbes ou plus veulent prendre le même apprenti, ou quand un Cadet reste sans maître. Quelques-uns préfèrent approfondir leur maîtrise technique au lieu de former un apprenti. De rares heureux se marient à cet âge.

Les Longues Barbes

Dans leur 120e année, les nains atteignent le statut de "Longue Barbe" (*Langktrommi*). Même s'ils ne sont pas encore des anciens, les Longues Barbes sont respectés pour leur sagesse, leurs compétences et leurs connaissances des traditions et des spécialités du clan. Leur réputation a franchi les limites du clan et ils reçoivent parfois des commandes d'autres clans. Certains Longues Barbes acceptent encore des apprentis parmi les cadets – et même les pleines barbes – mais à ce stade, on s'attend à ce qu'ils perfectionnent la maîtrise de leur art sans se charger d'un apprenti. Les exemples les plus spectaculaires de créations naines sont dus à des longues barbes. Quelques-uns se marient, mais à cet âge, la grande majorité des nains préfèrent se consacrer à leur métier.

Les Anciens

Quand ils atteignent 150 ans, les nains deviennent des Anciens (*Throngrink*) de leur clan. On entre au Conseil des Anciens par la grâce de l'âge, de la sagesse et de la longueur de la barbe (ou des cheveux pour les femmes). Le conseil se penche sur toute question affectant directement le clan et ses intérêts. Dans certains clans, le conseil prend les décisions; dans d'autres, les clans guerriers en particulier, il doit se contenter de conseiller le chef. Un Ancien est membre de droit du conseil jusqu'à la fin de sa vie.





Les Grandes Barbes
Les nains vivent en général jusqu'à 200 ans. Ceux qui dépassent cet âge deviennent des Grandes Barbes (*Gormtrommi*). Les Grandes Barbes sont peu nombreux et tenus en haute estime. Leur savoir et leur expérience sont d'une grande valeur pour le clan et la guilde dans les temps difficiles.

Certains continuent de participer au Conseil des Anciens, d'autres retournent à leur activité. Les maîtres érudits et maîtres forgerons des runes sont presque toujours des Grandes Barbes.

Les Ancêtres Vivants
De très rares nains dépassent l'âge de 400 ans; ce sont les Ancêtres Vivants (*Karugromthi*) qui sont vénérés comme une bénédiction des dieux ancestraux et le symbole de la bonne fortune du clan. Si les humains tendent à devenir plus fragiles avec l'âge, les Ancêtres Vivants conservent toute leur vigueur. Les nains, toujours terre-à-terre, répugnent à employer le terme "immortel", mais il semble bien que seules la maladie ou les blessures peuvent venir à bout d'un Ancêtre Vivant.

On dit parfois que les Ancêtres Vivants sont trop têtus pour mourir. Par respect, les nains préfèrent dire qu'ils ont des choses plus importantes à faire. Poussés par la soif du savoir ou le désir d'accomplir une tâche particulière, ces nains antiques semblent ne jamais vieillir. Le grand forgeron des runes Kragg le Lugubre, par exemple, atteignit sa 1620e année en l'an 2512 C.I. La vengeance peut aussi être la cause d'une vie très longue. On pourrait croire que l'auteur d'une offense peut toujours échapper à la vengeance en mourant, mais les nains considèrent qu'il transmet sa culpabilité à ses enfants, et aux enfants de ses enfants, jusqu'à ce que l'affront soit enfin lavé. Le Grand Roi Gotrek Briseétoile avait déjà 160 ans lorsque la Guerre de la Barbe éclata (voir p. 5-7), mais il mena personnellement ses troupes pendant près de 500 ans, jusqu'à ce qu'il triomphe du roi Phénix en combat singulier et s'empare de sa couronne en compensation de l'insulte qui avait provoqué la guerre. Une fois son honneur satisfait, il rejoignit paisiblement ses ancêtres à 655 ans.

MORT ET FUNÉRAILLES

Selon les traditions, la terre a donné naissance au peuple nain. Après la mort, les corps lui sont restitués tandis que l'esprit poursuit son voyage vers le monde des ancêtres. Les prêtres de Gazul sont chargés des rites particuliers qui permettent ce dernier voyage.

Les nains qui meurent de vieillesse sentent leur force et leur résistance s'affaiblir et savent que leur heure est venue. Un prêtre de Gazul est convoqué, et le mourant lui confie les possessions qui doivent l'accompagner dans la tombe. Les héritiers se rassemblent alors pour prendre connaissances des legs – comme la lecture d'un testament chez les humains, si ce n'est que cela intervient avant la mort. Le nain passe ensuite ses derniers jours avec ses amis et sa famille.

Quand la mort est survenue, les prêtres reviennent pour emporter le corps au Temple de Gazul où il repose pendant quatre jours. Les prêtres appellent sur lui la protection de Gazul pour garantir la bonne arrivée de l'esprit dans le royaume des Ancêtres. Cette protection interdit aussi tout usage nécromantique du corps. Au bout des quatre jours, la chambre funéraire du clan est ouverte et le corps y est déposé. Les prêtres de Gazul réapposent la rune qui scelle la chambre afin d'empêcher toute violation jusqu'à l'inhumation suivante.

Tous les décès ne sont pas aussi paisibles. De nombreux nains sont morts sur le champ de bataille. Les prêtres de Gazul accompagnent les armées pour administrer les rites mortuaires à ceux qui ne se relèveront pas. Les victimes sont enterrées sur place car il est généralement impossible de rapatrier leurs corps. Seuls ceux des rois, des forgerons des runes et des anciens sont ramenés pour de dignes funérailles.

Les Naines

Bien que la plupart des nains incluent le nom de leur père dans leur propre nom, les clans sont matrilinéaires et les nains appartiennent au même clan que leur mère. En plus du grand respect qu'elles inspirent, les naines possèdent un

pouvoir considérable. Elles vivent plus longtemps que les mâles et sont donc sur représentées aux Conseils des Anciens. La matriarche – la plus âgée du clan – préside le Conseil des Anciens. Elle est généralement l'élément modérateur et réserve son opinion tant que le conseil ne s'est pas prononcé. Selon la tradition, cet arrangement commémore le rôle que Valaya a joué après le départ de Grungni. Certains historiens suggèrent cependant une autre raison à ce principe: les nains répugnent à se disputer devant une dame, et la présence de la Matriarche à la tête du conseil permet de juguler les emportements.

Les clans royaux font exception à cette règle; le roi détient le pouvoir suprême et la présidence du Conseil des Anciens ne peut être attribuée à personne d'autre. Il est cependant considéré comme naturel que la reine soit la principale conseillère de son mari.

Le destin de la race est entre les mains des naines. Elles sont les principaux professeurs des jeunes et règnent sur les foyers. Elles sont néanmoins soumises à un ensemble de règles strictes. Très peu s'aventurent hors des murs protecteurs de la citadelle. Elles ont toutes suivi le même entraînement de combat que les mâles pour parer à une invasion du lieu, mais elles ne sont jamais affectées à la défense des premières lignes. Si elles se trouvent sur le champ de bataille, les mâles se battront avec une inébranlable ténacité; qu'une femme du clan soit tuée ou capturée est une disgrâce inimaginable qu'aucun mâle ne permettra tant qu'il lui reste un souffle de vie.

Cour et Mariage

La valeur attribuée à l'âge et à la richesse, et la faible proportion de filles dans les naissances font que dans la plupart des couples, la femme est beaucoup plus jeune que son époux. La majorité des mâles resteront en fait célibataires toute leur vie. Pour un nain, se marier est un grand accomplissement. Dans la société humaine, une telle situation pourrait entraîner une grande proportion de mariages arrangés: les hommes riches payeraient une forte dot à la famille de la mariée qui n'aurait pas son mot à dire. Chez les nains, les jeunes filles ont le dernier mot quant au choix de leur mari, et leur faveur est considérée comme un don inestimable et non une marchandise qui s'achète et se vend. Selon les standards humains, les jeunes filles naines sont gâtées, pourries.

Les rites de séduction impliquent généralement plusieurs clans. Tout commence habituellement quand la jeune fille et ses anciens cherchent des nains prospères et de bonne réputation dans les autres clans. Quand on s'est mis d'accord sur les candidats dignes d'être retenus, la Matriarche prend contact avec celles des autres clans. Être choisi comme mari potentiel est un tel honneur qu'un refus est inconcevable. Les candidats retenus font ensuite leur cour en fabriquant des chef-d'œuvres destinés à séduire la future mariée et ses Anciens.

Le Jour de la Promesse (*Barazdeg*) est marqué par les festivités dont le point fort est la présentation des cadeaux par les prétendants. La future mariée et ses anciens se retirent pour les examiner. Leur qualité et leur richesse sont les principaux critères. Le talent que chaque créateur montre dans sa spécialité reflète sa capacité à entretenir la future épouse et la valeur qu'il représente pour son nouveau clan. Quand le choix est fait (la future mariée est la seule à avoir un droit de veto), les anciens annoncent la décision. Il est extrêmement rare qu'un prétendant éconduit conteste cette décision.



Le rite du mariage n'est qu'une formalité. La cérémonie, présidée par une Prêtresse de Valaya, consiste en un échange de serments et de cadeaux. Après de nouvelles festivités, le jeune marié accompagne son épouse dans une maison que le clan leur a réservée.

Le déclin de la civilisation naine et la guerre constante avec les troupes du Chaos ont incité nombre de naines modernes à prendre deux ou trois maris simultanément. Ce type de mariage se produit le plus souvent dans les clans de guerriers et de mineurs, qui connaissent la plus grande mortalité. Ces maris multiples sont presque toujours des frères (plus rarement des cousins proches) pour réduire au minimum les risques de querelle. Les nains espèrent ainsi accroître les chances de survie de leur race infertile.

Les nains sont magnifiquement adaptés à la vie souterraine, avec leurs membres courts aux muscles denses, leurs os lourds et épais et leur torse puissant. Leur endurance est légendaire, et c'est l'un des facteurs qui ont contribué à leur réputation méritée dans les activités de la mine et de la création de tunnels. De nombreux experts militaires impériaux estiment qu'ils forment les meilleures troupes d'infanterie du Vieux Monde.

La barbe luxurieuse d'un nain est sa plus grande source de fierté – plus encore que sa capacité à tenir la bière. Il est de notoriété publique que la longueur de la barbe est le meilleur indicateur de l'âge d'un nain, et donc de sa sagesse et de son expérience. Les nains ne la coupent jamais, même pas pour l'entretenir, mais veillent scrupuleusement à la maintenir propre, la tressent bien souvent ou l'ornent de perles pour les grandes occasions. Raser de force la barbe d'un nain est une

Anatomie Naine

Dans leur aspect extérieur, comme tout le monde le sait, les nains sont plus petits et plus trapus que les humains. Leur réputation de force et d'endurance est largement répandue, et mes observations viennent la confirmer.

En préparant le cadavre pour la dissection, j'ai d'abord remarqué la pilosité qui couvre presque tout le corps. Si elle n'est pas assez épaisse pour être qualifiée de fourrure – comme ce que l'on trouve sur de nombreux hommes-bêtes, par exemple – elle est d'une luxuriance inattendue selon les standards humains et peut être une forme d'isolation contre la fraîcheur et l'humidité de leurs habitats souterrains. Les cheveux et la barbe sont également plus épais que ceux des humains.

La première incision a révélé une peau plus épaisse que celle des humains, ce qui peut également assurer une protection contre le froid et les blessures. Elle n'est toutefois pas aussi épaisse ou résistante que celle des ogres. Comme je m'y attendais, les muscles sont plus denses que ceux des humains de stature comparable, et les os sont plus épais et plus denses. Je ne m'attendais cependant pas à trouver aussi peu de graisse; il n'y avait pratiquement que du muscle, ce qui rend le corps anormalement fort pour sa taille.

Le corps ne présente autrement guère de différences avec l'anatomie humaine, hormis dans les proportions. Les organes présents sont identiques; le cœur et les poumons sont légèrement plus volumineux que prévu, mais tout le reste correspond à ce que l'on attendait.

– Professeur Markus von Zerleger, *Observations sur la Dissection d'un Nain*, Université de Marienburg, 1928 C.I. Peu après cette publication, le professeur fut assassiné et partiellement disséqué dans son propre laboratoire.

insulte gravissime et impardonnable. Celui qui commet un acte aussi haineux doit se préparer à affronter leur vengeance, même après des années, voire des décennies. L'exemple le plus célèbre est sans doute l'humiliation d'un ambassadeur nain à la cour du roi Phénix à Ulthuan, à l'origine de la Guerre de Vengeance qui a opposé elfes et nains pendant 500 ans.

La rumeur calomnieuse qui prétend que les naines sont, elles aussi, barbues ne repose sur rien. Elles ont une longue chevelure qui leur inspire également une très grande fierté. Elles passent beaucoup de temps à coiffer et à tresser leurs cheveux. Les styles sont traditionnels et signalent le clan d'appartenance.

ALIMENTATION

Les impératifs alimentaires des nains sont semblables à ceux des humains. Dans les temps anciens, ils ont développé des cultures adaptées aux salles souterraines qu'éclairait une lumière indirecte. Il s'agissait principalement de céréales comme l'avoine, l'orge, le houblon et le blé. Certains tubercules et des versions réduites d'arbres fruitiers (pommiers, poiriers et cerisiers) furent également acclimatés. L'essentiel du grain servait à la fabrication de la bière et du pain. L'excédent était conservé dans des greniers souterrains et constituait la nourriture des nains et du bétail pendant les rudes mois d'hiver.

Dans les cavernes plus profondes, les fermiers cultivaient plusieurs espèces de champignons. Cette production était surtout transformée en condiments, mais elle pouvait devenir la nourriture de base dans les temps difficiles.

Viande

Il y a plusieurs millénaires, les nains ont commencé à élever une race bovine à poils longs, de petite taille mais résistante, apparentée aux grands aurochs des plaines forestières. Ils avaient déjà domestiqué les chèvres de montagne dont ils utilisaient la laine, la viande et le lait. De la fin du printemps au début de l'automne, le bétail est conduit dans les pâturages d'altitude où il se nourrit des riches herbes alpines. Juste avant l'hiver, les bêtes reproductrices sont ramenées dans la citadelle, où elles vivent dans des cavernes proches de la surface, éclairées par des conduits. Les autres sont abattues et la viande est conservée pour la mauvaise saison.

Les nains ne sont pas d'aussi bons fermiers et éleveurs que les humains, mais ce sont d'habiles chasseurs et trappeurs. Même dans les périodes prospères, ils complètent la viande fournie par le bétail avec une grande variété de gibier tué dans les montagnes environnant la citadelle. Les peaux et les fourrures leur servent à fabriquer les habits et à garnir le mobilier, en complément de la laine des chèvres et des moutons. Les espèces les plus chassées sont les sangliers, les chèvres et les moutons de montagne, les daims et les ours; les nains capturent dans leurs pièges des lapins, des écureuils et toutes sortes de petites bêtes. Certains chasseurs parviennent même parfois à abattre des hippogriffes et de petits dragons.

Le Pain Nain

Les Guerres Gobelines ont rendu la vie des nains difficile. Des bandes des peaux-vertes massacraient leurs troupeaux et les empêchaient de chasser. Dans certaines des citadelles vaincues, la famine a été aussi meurtrière que les orques et les gobelins. Pour faire durer leurs réserves de grain, les nains ont créé un pain rustique composé d'un mélange de céréales sauvages et de roche pulvérisée. Baptisé "pain nain" par les humains, le *durazbrog* n'a guère de valeur nutritionnelle, mais permet d'éviter les crampes d'estomac. Il est encore consommé pendant les périodes de vaches maigres, et certaines citadelles des Montagnes du Bout du Monde organisent des fêtes rituelles pendant lesquelles les participants mangent du *durazbrog* pour commémorer les Guerres Gobelines.

Bière

Pour les nains, la brasserie est plus qu'un art, et la bière plus qu'une boisson. Leur bière est en réalité un des éléments les plus importants de leur régime alimentaire. Elle est si nourrissante qu'un nain peut ne consommer que cela pendant des semaines. La moindre colonie naine possède un maître brasseur. Il s'agit généralement de l'ancien d'un des clans de brasseurs. Celui-ci garantit la haute qualité de la bière produite et veille à ce que les réserves contiennent toutes les variétés. Certains affirment que les capacités et la prévoyance du maître brasseur sont essentielles à la bonne santé de la colonie. À certaines périodes des Guerres Gobelines, leur bière était la seule chose qui empêchait les nains de mourir de faim. Même



le bétail ne survivait que grâce à cette manne liquide pendant ces années de disette.

Les bières naines que l'on trouve le plus souvent dans les terres humaines sont fabriquées par les nains expatriés qui y vivent. Leurs brasseurs sont presque aussi habiles que ceux des clans spécialisés des citadelles. La plupart des expatriés vivent dans l'Empire de Sigmar et la majorité des brasseries naines se trouvent dans les régions sud et ouest de cet État. La bière naine est d'une telle qualité et d'un tel prix que très peu d'établissements peuvent se permettre d'en posséder plus d'un ou deux tonneaux.

La plus grande et la plus célèbre des brasseries de nains expatriés était la Brasserie Bugman. Établie près de la ville de Wusterberg dans le Wissenland, c'était le fournisseur privilégié des empereurs depuis Magnus le Pieu. Il y a quelques années, lors d'un raid gobelin, 'la brasserie fut réduite en cendres et plusieurs nains périrent. Elle n'a pas été reconstruite car son propriétaire et maître brasseur, Josef Bugman, s'est lancé dans une croisade personnelle: assouvir sa vengeance auprès de toutes les peaux-vertes qu'il rencontre.

Production Humaine

L'arrivée des humains a bouleversé les activités des nains. Quand les premiers colonisèrent les plaines fertiles, il devint vite évident qu'ils étaient meilleurs fermiers et meilleurs éleveurs que les nains. En revanche, les nains les surclassaient dans la fabrication d'armures, d'armes et d'outils. Chaque race pouvait donc répondre à un besoin spécifique de l'autre à une époque où toutes deux luttaient contre l'ennemi commun à peau verte. Une relation commerciale se développa naturellement entre les nains et les humains, et plus particulièrement les humains des basses terres boisées qui allaient devenir l'Empire.

Lorsque la menace des peaux-vertes recula, le commerce entre les nains et les humains ne fit que croître. Les céréales, les fruits et la viande étaient échangés contre des objets de métal et de l'or. Divers clans fermiers purent ainsi se tourner vers des activités plus nobles, telles que la forge et la mine. Ces échanges et reconversions de clans ont produit un triple bénéfice.

Tout d'abord, les nains ont acquis une source fiable et abondante d'aliments variés. Les fermiers humains avaient pu largement diversifier leurs cultures grâce aux multiples zones climatiques de leur territoire. En revanche, l'environnement montagneux obligeait les fermiers nains à se limiter à certaines productions.

Ensuite, les nains ont pu pallier la disparition de certains clans pendant les Guerres Gobelines. Le Haut Roi et les hauts prêtres de Grungni ont signifié à de nombreux clans de fermiers et de bergers qu'ils pouvaient changer d'activité sans déshonorer leurs ancêtres. Ce transfert a regarni les rangs des guildes dévastées par la guerre, celles des mineurs et des guerriers en particuliers.

Enfin, tout le grain produit par les nains a pu être consacré à la fabrication de la bière. Les céréales des humains sont parfaites pour l'alimentation, mais elles ne répondent pas aux exigences des brasseurs pour leur production. Les nains ont ainsi pu brasser de plus grands volumes de bière, laquelle continue d'occuper une place importante dans leur régime alimentaire.

REPRODUCTION

Ce n'est pas un sujet abordé dans les conversations courantes, mais les nains se reproduisent de la même manière que les humains. La différence entre les deux races réside plutôt dans la manière dont chaque race considère cette activité. Les nains estiment être plus pragmatiques et civilisés que les humains dans ce domaine. Chez eux, les mâles sont au moins trois fois plus nombreux que les femelles et s'ils envisageaient l'acte reproductif avec la même ferveur obsessionnelle, de leur point de vue, que les humains, ils ne cesseraient de se battre pour les quelques belles disponibles. La race n'y survivrait sans doute pas et ils ont donc développé un système complexe d'étiquette et de rites de séduction.

Les nains ne sont guère fertiles par rapport aux humains et aux halfelings. Malgré leur grande longévité, les naines ont rarement plus de quatre enfants dans toute leur vie. La durée et l'évolution de la grossesse sont semblables à celles des humaines. Le bébé est prêt à naître au bout de neuf mois. Dans les citadelles naines et leurs colonies, des prêtresses de Valaya secondent les sage-femmes pendant l'accouchement. Chez les expatriés, seule la sage-femme est présente. Quand aucune sage-femme n'est disponible, la future maman se tourne bien souvent vers les prêtresses de Shallya ou de Rhya pour qu'elles l'aident. Les naines ne portent normalement qu'un seul enfant à la fois, et c'est un garçon dans la majorité des cas (75%). Il est extrêmement rare de voir naître des jumeaux, et une telle naissance est considérée comme un présage d'importance. Les nains célèbrent cette double naissance dans toute la citadelle ou toute la colonie et donnent un festin pour remercier les ancêtres du clan, et tout particulièrement Valaya, pour l'honneur qui est fait à la mère des jumeaux.

Guildes Professionnelles

Les clans nains se définissent surtout par la guilde professionnelle à laquelle ils appartiennent. Chacun d'entre eux doit allégeance à une de ces guildes, à l'exception des clans nobles dont les membres peuvent choisir la carrière qu'ils veulent.

Les clans sont généralement contenus tout entiers dans une seule citadelle ou dans un petit groupe de colonies, mais la plupart des guildes professionnelles entretiennent des loges dans toutes les citadelles existantes et dans toutes les communautés, quelle que soit leur taille. La guilde des joailliers de Karaz-a-Karak comprend, par exemple, cinq clans et les clans de joailliers des citadelles détruites qui sont venus y trouver refuge ne comptent pas dans ce nombre. Ceux-là maintiennent l'identité de leur propre loge jusqu'au jour où ils retrouveront la terre de leurs ancêtres. Il est extrêmement rare qu'un nain soit pris dans un conflit d'intérêt entre son clan et sa guilde, mais selon leurs lois, l'allégeance au clan passe avant toute

autre considération. Seuls les maîtres érudits et les clercs transcendent la structure rigide des clans et des guildes.

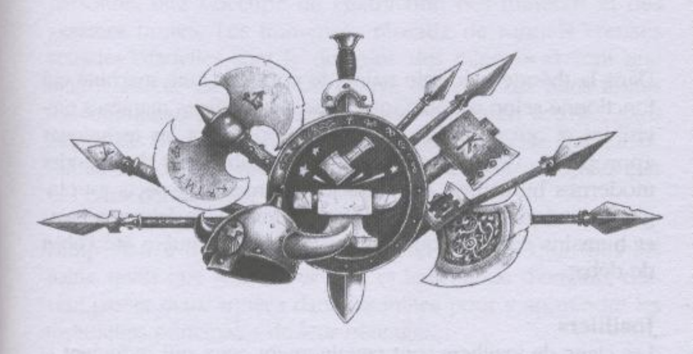
PRINCIPALES GUILDES

Les principales guildes sont celles des :

Armuriers
Il n'est pas étonnant que la guilde des armuriers compte parmi les plus importantes de la société naine. Son expertise renommée a entraîné une forte demande pour ses services dans tout le Vieux Monde, et les clans d'armuriers sont parmi les plus riches.

Les armuriers fabriquent des armes et des armures de tout type, du cuir au gromril, des dagues aux canons orgues. Les armures et armes runiques relèvent par contre des forgerons des runes, et la guilde des engingneurs produit les machines de guerre plus complexes.

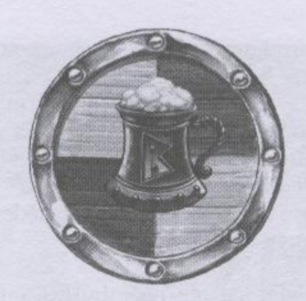
Il existe des loges de cette guilde partout où vivent les nains. La plus grande, le cœur de la guilde des armuriers, se trouve à Karak Azul. Cette dernière exporte armes et armures vers d'autres citadelles, Karak Huit Pics, par exemple, et des contrées humaines comme l'Estalie, l'Arabie et l'Empire.



Artisans
Cette guilde regroupe toutes sortes d'activités diverses telles que la menuiserie, la poterie, le verre soufflé, la fabrication d'arbalètes et de carreaux, la tannerie, etc. C'est une des plus petites guildes et l'on trouve principalement les artisans dans les citadelles. Par nécessité, certains se sont cependant établis dans des communautés plus petites. À proximité des terres humaines, cette guilde est virtuellement inexistante. Les humains sont d'une habileté adéquate dans ces domaines, et leur travail est moins coûteux que celui des nains qualifiés.

Brasseurs
Les brasseurs, qui forment une des plus célèbres guildes naines, sont présents dans toutes les communautés naines. Dans les plus petites, une seule famille représente la guilde, mais dans les citadelles, la loge locale peut comprendre de cinq à dix clans.

Les brasseurs sont extrêmement fiers du goût et de la force de leur bière, et une rude compétition oppose les clans. Les concours officiels se déroulent habituellement pendant le Brodag, une fête dédiée à Grungni à la date du 33 Valdazet (Brauzeit). Ils sont ouverts à tous les habitants de la communauté, et même aux éventuels invités humains ou halfelings. C'est un jour de grande réjouissance où les gens chantent et racontent



des histoires. On dit de Brodag que si vous parvenez à vous en souvenir le lendemain matin, vous vous en souviendrez toute votre vie.

La quintessence de l'art des brasseurs de bière est la XXXXXX Bitter de Bugman. Ce sombre breuvage est la bière privilégiée des cours de l'empereur à Altdorf et du Haut Roi de Karaz-a-Karak.

Engingneurs
À l'exception des clans guerriers, les engingneurs sont représentés dans plus de communautés naines que toutes les autres guildes. Ils sont même très présents en terre humaine. Ils s'occupent aussi bien des machines de guerre et des pompes hydrauliques que des navires blindés et des fortifications terrestres. Au sein même de la guilde, certains engingneurs se spécialisent dans des disciplines hautement qualifiées et deviennent alchimistes, sapeurs, engingneurs navals à Barak Varr, engingneurs hydrauliques à Zhufbar ou pilotes.

Les engingneurs sont des inventeurs en mécanique traditionalistes. Très fiers de leurs réalisations, ils défendent les secrets de leur guilde avec un zèle quasi paranoïaque. La guilde a pour principal objectif la conservation du savoir et le maintien de ses standards d'excellence. Dans les citadelles de Karaz Ankor, elle décourage généralement l'innovation au profit des antiques techniques éprouvées.

La sanction ultime de la guilde est l'humiliant rituel de la Jambe de Pantalon, par lequel un nain considéré comme trop innovateur ou irrespectueux envers la tradition est chassé de la guilde. Certains de ces nains exclus, les "capons", rejoignent la guilde impériale des engingneurs, où leurs talents sont plus appréciés. Le paradoxe que représente les engingneurs de Karaz Ankor, des inventeurs hostiles à l'innovation, en dit beaucoup sur la nature naine en général.

Les engingneurs des citadelles extérieures aux Montagnes du Bout du Monde connaissent à peine moins de restrictions que leurs collègues de l'Empire nain. Ceux qui vivent parmi les humains peuvent se montrer beaucoup plus créatifs et indépendants. Ils ont largement contribué au développement des armes les plus avancées produites par l'École Impériale d'Engingneurs d'Altdorf.

Fermiers et Bergers
On ne trouve cette guilde que dans les citadelles de montagne, et ses membres sont désormais presque uniquement des chasseurs et des trappeurs. Elle a autrefois développé des variétés hybrides capables de résister aux conditions de culture en sous-sol et a sélectionné des bêtes adaptées aux régions montagneuses. La guilde ne s'est jamais remise des Guerres Gobelines, et de nombreuses citadelles dépendent maintenant des échanges commerciaux avec les humains.

Certains des fermiers restants se chargent de cultiver le grain destiné aux brasseurs et quelques clans se sont spécialisés dans la culture de champignons comestibles. Quelques-unes des plus petites citadelles des Montagnes Grises font fortune en vendant des truffes de culture aux humains de Bretonnie, même si les chefs traditionalistes maintiennent que la truffe sauvage possède une texture et un goût bien supérieurs.

Les bergers élèvent surtout de robustes animaux de montagne, comme les chèvres, pour leur laine et leur lait le plus souvent. Le fromage tient une grande place dans l'alimentation naine, et chaque clan produit sa variété caractéristique. Les nains préfèrent les formages à pâte dure qui vieillissent bien et se conservent longtemps: une plaisanterie halfeling prétend qu'ils peuvent aussi servir de munitions en cas de siège.

Forgerons des Runes
Tous les forgerons des runes appartiennent à un même clan fort disséminé. Ce sont les descendants directs de Thungni, fils de Grungni (voir p. 75-76). Ils sont les seuls à pouvoir utiliser la magie runique. La plupart habitent dans les diverses citadelles où leur profession est une des plus estimées. Certains sont installés dans des communautés plus modestes, et quelques-uns vivent avec les leurs dans des cités humaines. Ces "forgerons des runes pour hominets" ne pratiquent pas ouvertement leur art et cachent leur vraie nature à leurs voisins humains. On les prend souvent pour de simples armuriers ou joailliers exceptionnellement doués.

Guerriers
La guilde des guerriers est la plus grande de toutes et elle est représentée dans presque toutes les communautés naines. Ses clans fournissent les troupes d'élite de l'essentiel des armées naines. Certains clans de guerriers sont spécialisés dans les armes à projectiles, telles que les arbalètes et les armes à feu.

Les meilleurs des guerriers sont généralement admis dans une des confréries d'élite: les Marteleurs, les Brise-Fer ou les Longues Barbes. Les Marteleurs sont les gardes personnels du roi nain (ou du principal Ancien dans les petites communautés). Les Brise-Fer protègent les grilles souterraines séparant les mines naines des immondes créatures habitant les profondeurs du monde. Les Longues Barbes sont des vétérans grisonnants des deux autres confréries, ayant livré plus de batailles, vaincues plus d'ennemis et enduré plus d'épreuves que les jeunes nains tendres d'aujourd'hui.

Guérisseurs
Cette petite guilde remonte à la déesse ancestrale Valaya. Elle couvre tous les aspects des arts médicaux et regroupe herboristes, médecins, pharmaciens et chirurgiens. Chaque loge gère une infirmerie dans sa citadelle. D'une propreté irréprochable, ces dispensaires efficacement dirigés affichent un taux de réussite chirurgicale qui fait rêver les humains. En plus d'une occasion, des dirigeants humains ont envoyé des émissaires à la guilde des guérisseurs pour demander qu'un chirurgien nain vienne les soigner, au lieu de s'en remettre aux scieurs d'os de leur race.

Les guérisseurs font aussi de fréquents déplacements vers les colonies et mines de moindre importance et accompagnent les armées sur le champ de bataille. Certains, principalement des herboristes et des apothicaires, résident en permanence dans les communautés les plus modestes.



Dans la théorie médicale naine, le corps est une machine qui fonctionne selon un plan, qui casse de certaines manières prévisibles et qui peut être réparé en appliquant les techniques appropriées. Cette approche diffère sensiblement des théories modernes humaines, qui associent humeurs, aspects astrologiques et équilibres alchimiques. Comme les guérisseurs nains et humains communiquent peu, le sujet n'a guère été l'objet de débat.

Joailliers
Les clans de joailliers sont certainement ceux qui redoutent le moins la concurrence humaine. Leur habileté dans le travail de l'or, de l'argent, du platine et des pierres précieuses est sans commune mesure. Les plus doués d'entre eux créent des œuvres exquises aux motifs complexes. Les bijoux nains sont très demandés et donc extrêmement chers, et les joailliers talentueux peuvent devenir incroyablement riches. En plus de la fabrication de bijoux, les clans joailliers se chargent de la frappe de toutes les monnaies naines.

On trouve des joailliers dans toutes les communautés naines, aussi bien dans les montagnes qu'en territoire humain. Le centre principal de la guilde était installé à Karak Azgal jusqu'à sa chute (voir p. 38). La plus grande loge est désormais celle de Karaz-a-Karak.

Maçons
Depuis des temps immémoriaux, les talents des maçons nains suscitent la jalousie des autres races. Leurs fortifications et leurs constructions souterraines ont résisté à l'usure du temps et aux assauts répétés de leurs ennemis. Les œuvres des maçons nains ne sont vulnérables en réalité qu'aux trahisons de la terre. Les éruptions volcaniques et les violents séismes qui ont annoncé les Guerres Gobelines ont affaibli bien des citadelles naines, les rendant vulnérables aux attaques. Les fortifications naines ont cependant fini par être renforcées et les habitats souterrains reconstruits.

Comme pour les autres grandes guildes, on trouve des maçons partout où vivent des nains. Les humains tiennent en haute estime leurs compétences, et leur travail apparaît dans de nombreuses cités et fortifications impériales. Parmi les exemples les plus remarquables d'ouvrages dus aux maçons nains figurent la Grande Cathédrale de Sigmar à Altdorf et le Grand Temple d'Ulric à Middenheim.

Métallurgistes
Les métallurgistes produisent des objets métalliques destinés à l'usage quotidien et au commerce, des outils, des enclumes, des ustensiles de cuisine, des clous, des seaux, etc. Ils s'occupent aussi du raffinage des minerais et vendent des lingots aux autres clans travaillant le métal, comme les armuriers et les joailliers.

Comme toutes les marchandises naines, les productions des métallurgistes sont de très bonne qualité et se vendent cher. Leur matériel de cuisine est particulièrement apprécié des halfelings. On trouve des clans de cette guilde dans toutes les colonies, même en terre humaine.

Mineurs
La guilde des mineurs est une des plus importantes et des plus vénérables. Fondée, selon la tradition, par Grungni en personne, elle s'occupe de l'extraction des minerais et des gemmes brutes. Les immenses réseaux de tunnels creusés sous les citadelles sont le domaine des mineurs et sont une grande source de fierté. On trouve des mineurs dans toutes les communautés naines proches des mines en activité, mais aussi dans de nombreuses communautés minières humaines. Certaines colonies naines sont exclusivement occupées par des clans de mineurs.

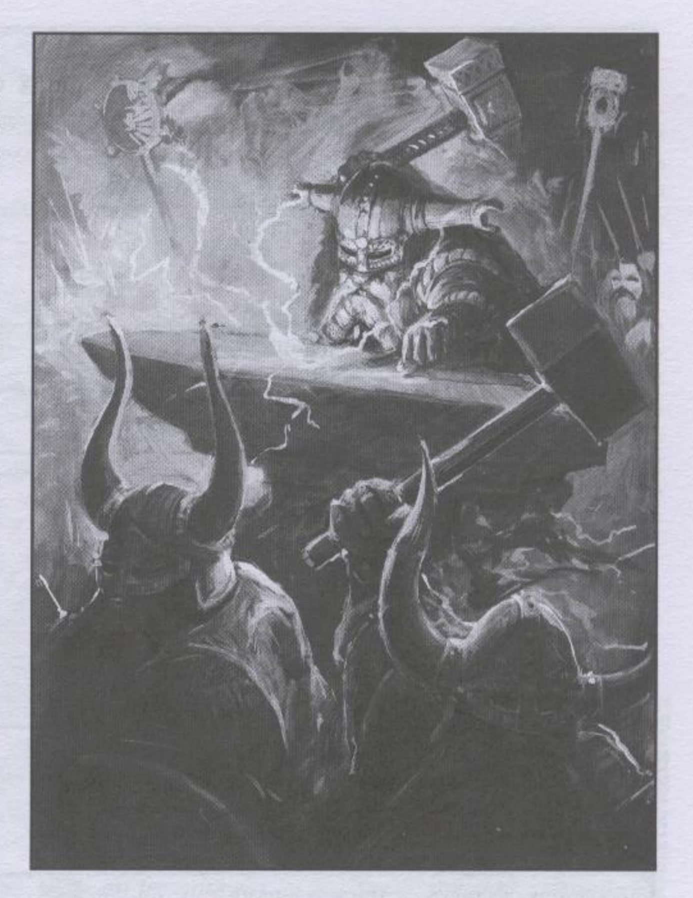
L'importance de l'extraction minière est telle que tous les nains, quels que soient leur clan et leur guilde d'origine, doivent passer deux années dans les mines pour y apprendre les techniques principales de leur héritage.

Scribe des Runes
Les scribes des runes sont les érudits et les historiens de la race ; la majorité des maîtres érudits appartiennent à leurs clans. Leur principale fonction consiste à écrire, contrôler et conserver les archives de leur communauté, ce qui inclut le Livre des Rancunes et le Livre du Souvenir. Certains étudient les textes anciens pour y trouver la moindre mention de citadelles ou d'ouvrages disparus pendant les Guerres Gobelines ou à d'autres périodes. Il arrive même qu'ils quittent la protection de leur communauté pour chercher ces textes perdus.

Parmi les clans de la guilde des scribes des runes figure le clan des forgerons des runes. Seuls les membres les plus émérites de ce clan sont choisis pour devenir forgeron des runes.

CHANGEMENTS DE GUILDE

Les nains de Karaz Ankor et des autres royaumes montagneux sont tenus, par tradition, de pratiquer les activités du clan de leur mère. Il arrive toutefois, même si c'est rare, qu'un nain soit plus doué pour un autre métier que celui de sa naissance. À quelques exceptions près, c'est un Ancien du clan, ou le mentor du nain, qui en fait la constatation pendant la jeunesse de l'individu concerné. L'affaire est alors soumise au Conseil des Anciens qui décide si le jeune nain a effectivement des dispositions pour un autre type d'activité. Il s'ensuit



des négociations avec le Conseil des Anciens d'un clan de la guilde appropriée. Si les deux conseils conviennent qu'il va dans l'intérêt de la communauté d'autoriser l'individu à changer de guilde, ils adressent une requête au roi ou au chef de la communauté pour qu'il autorise le transfert. Il ne s'agit que d'une formalité qui reçoit presque toujours une réponse favorable. Les deux clans organisent alors ensemble la cérémonie du Gangovr, qui marque l'adoption du nain par une famille du nouveau clan.

Par exemple, Gimli Durakson est né dans un clan de métallurgistes de Karak Kadrin, mais il avait du mal à travailler le métal. Il ne parvenait pas à contrôler sa grande force et donnait des coups de marteau si puissants qu'il détruisait généralement les objets qu'il tentait de fabriquer. Le maître de son atelier s'est adressé au Conseil des Anciens qui, après de longues délibérations, a contacté les Anciens d'un clan de mineurs et d'un clan de guerriers, car la force de Gimli pouvait être mise à profit dans chacune de ces deux professions. Le clan guerrier a accepté d'adopter Gimli et lui a appris les arts de la guerre. Des années plus tard, il fendait allégrement des crânes d'orques avec son marteau de guerre.

CARRIÈRES DES GUILDES

À de rares exceptions près, les nains de Karaz Ankor et des autres royaumes montagneux appartiennent au clan et à la guilde de leur mère. Ils ne peuvent suivre que les carrières autorisées par leur guilde, comme indiqué dans le tableau page suivante – les débouchés habituels, indiqués dans le livre de règles, ne leur sont pas accessibles. Les expatriés, hormis les forgerons des runes, ne sont pas soumis au même type de restrictions (voir p. 23).

Carrières de Guilde des Nains Impériaux et Montagnards

Note : Chez les nains, la carrière Artisan correspond à celle de Maître-Artisan décrite p. 103 des règles **WJRF**. La carrière Maître Artisan des nains requiert, quant à elle, un niveau de compétence inaccessible aux humains.

Guilde	Carrières de base	Carrières avancées
Armuriers	Apprenti artisan	Artisan (Armurier spécialisé en armures, armes classiques ou armes à feu) Maître artisan (Armurier spécialisé en armures, armes classiques ou armes à feu)
Artisans	Apprenti artisan Commerçant	Artisan 1 Maître artisan*1
Brasseurs	Apprenti artisan	Artisan (Brasseur) Maître artisan* (Brasseur)
Engingneurs	Apprenti alchimiste Apprenti artisan Engingneur	Alchimiste Artisan (Engingneur naval, Barak Varr ou Norsca uniquement) Chef-balistaire Chef-canonnier Chef-sapeur Engingneur naval (Barak Varr uniquement) Façonneur du roc Maître engingneur* Pilote*
Fermiers et bergers	Chasseur Fermier* Pâtre Ratier Trappeur	Éclaireur Montagnard*
Forgerons des runes	Apprenti artisan Apprenti forgeron des runes Scribe des runes	Forgeron des runes* Maître forgeron des runes* Seigneur des runes*
Guérisseurs	Apothicaire Estudiant en médecine Herboriste	Médecin
Guerriers	Batelier (seulement Barak Varr ou Norsca) Combattant des tunnels Combattant embarqué Courrier Garde Matelot (seulement Barak Varr ou Norsca) Mercenaire Patrouilleur rural Pilote (seulement Barak Varr ou Norsca) Soldat	Capitaine mercenaire Capitaine de navire (seulement Barak Varr ou Norsca) Guerrier d'élite* Navigateur (seulement Barak Varr ou Norsca) Répurgateur Templier
Joailliers	Apprenti artisan Commerçant	Artisan (Joaillier) Maître artisan* (Joaillier) Marchand
Maçons	Apprenti artisan	Artisan (Maçon) Façonneur du roc Maître artisan (Maçon)
Métallurgistes	Apprenti artisan	Artisan (Forgeron) Maître artisan (Forgeron)
Mineurs	Mineur* Prospecteur	Maître mineur
Scribe des runes	Commerçant Scribe des runes	Érudit Marchand

* signale une nouvelle carrière. Voir "Caractéristiques naines" pages 80-92.
1 Spécialisation (choisir une) : Bâtisseur, Chandelon, Charron, Cordonnier-bottier, Graveur, Menuisier, Potier, Tailleur, Tanneur, Tonnelier, Verrier.

Cas Particuliers

Les guildes dominent la société naine, mais certaines catégories d'individus vivent en dehors de cette structure. La noblesse, le clergé, les maîtres érudits et les Tueurs constituent les groupes exceptionnels les plus importants.

LES CLANS NOBLES

Les clans nobles sont ceux qui descendent le plus directement des dieux ancestraux, Grungni et Valaya. Cette ascendance leur confère une espérance de vie et une force de caractère exceptionnelles.



Ces clans antiques jouent un rôle très particulier. C'est de leurs rangs que sont issus les souverains des citadelles, leurs émissaires et ambassadeurs, et la plupart des conseillers des rois et des reines. Les membres des clans nobles peuvent devenir l'apprenti d'un Ancien d'un autre type de clan pour apprendre une activité spécifique (à l'exception de forgeron des runes). En raison de leur rôle dans la société naine, aucun clan noble n'a émigré vers les royaumes humains.

LE CLERGÉ

La raison qui incite le plus souvent un nain à quitter sa guilde est la volonté de servir les dieux ancestraux. Le futur clerc doit d'abord demander aux anciens de son clan et au prêtre dirigeant le culte choisi l'autorisation d'abandonner son métier pour commencer une vie d'initié, mais cette requête est rarement rejetée.

Les clercs des dieux ancestraux restent membres de leur clan, même s'ils servent désormais un intérêt supérieur à leur clan et guilde d'origine. Ils se doivent à l'ensemble de la société naine, et constituent une force unificatrice qui aide à transcender les différences entre clans ou guildes. Les clercs nains officient souvent dans les tribunaux chargés d'écouter les témoignages et de juger les crimes capitaux. Ils participent aussi aux conseils qui statuent sur les disputes entre clans ou citadelles. Le clergé a joué un rôle essentiel dans le règlement de la dispute qui a opposé le Haut Roi de Karaz Ankor et les rois nains des autres régions montagneuses, il y a plus de 3000 ans.

On trouve des clercs dans toutes les communautés naines importantes, même dans celles des expatriés. Les endroits les plus modestes n'ont que rarement des clercs résidents, mais sont alors régulièrement visités par des clercs itinérants qui pourvoient aux soins des âmes dans de nombreuses communautés.

Le chapitre 6, "Religion naine", donne de plus amples informations sur les cultes des dieux ancestraux et la vie d'un clerc nain.

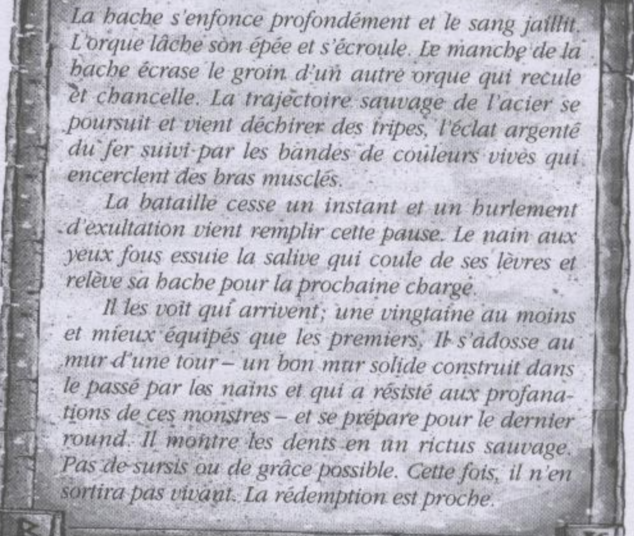
MAITRES ÉRUDITS

Il arrive parfois qu'un jeune nain manifeste un talent inhabituel pour l'acquisition de connaissances. Les maîtres érudits cherchent les individus de ce type et, quand ils trouvent un candidat prometteur, ils demandent aux anciens du clan l'autorisation d'évaluer le nain. Si le résultat est positif, le maître érudit demande à la guilde et au clan de le libérer de ses obligations pour qu'il commence sa nouvelle formation.

La plupart des maîtres érudits habitent dans les citadelles, mais on en trouve aussi dans les communautés les plus importantes, y compris celles de l'Empire. Ce sont les "solitaires" de la société naine. La plupart restent le nez plongé dans leurs livres, où ils recherchent des savoirs perdus, enregistrent de nouvelles informations ou font la chronique des événements. Certains sont même autorisés par leur roi ou chef de leur clan à poursuivre leurs propres recherches au loin, à la recherche de communautés, chroniques ou archives oubliées.

La carrière de maître érudit est décrite plus en détail p. 87.

TUEURS



La hache s'enfonce profondément et le sang jaillit. L'orque lâche son épée et s'écroule. Le manche de la hache écrase le groin d'un autre orque qui recule et chancelle. La trajectoire sauvage de l'acier se poursuit et vient déchirer des tripes, l'éclat argenté du fer suivi par les bandes de couleurs vives qui encerclent des bras musclés.

La bataille cesse un instant et un hurlement d'exultation vient remplir cette pause. Le nain aux yeux fous essuie la salive qui coule de ses lèvres et relève sa hache pour la prochaine charge.

Il les voit qui arrivent; une vingtaine au moins et mieux équipés que les premiers. Il s'adosse au mur d'une tour – un bon mur solide construit dans le passé par les nains et qui a résisté aux profanations de ces monstres – et se prépare pour le dernier round. Il montre les dents en un rictus sauvage. Pas de sursis ou de grâce possible. Cette fois, il n'en sortira pas vivant. La rédemption est proche.

Pourfendeurs de Trolls

Devenir Pourfendeur n'est pas tant un choix de carrière qu'un moyen d'expiation. Quand un nain est en disgrâce, humilié ou rejeté par son propre clan, la rédemption ne peut venir que d'une mort héroïque dans une situation perdue d'avance. Les nains accablés par une telle honte rejoignent l'antique culte de Grimnir Sans Peur (voir pages 71-73). Ils couvrent leur corps de tatouages rituels où s'entremêle la rune de Grimnir, teignent leurs cheveux en orange, adoptent une coiffure hérissée qu'ils font tenir avec de la graisse animale et deviennent des pourfendeurs de trolls.

À l'exception d'une arme et d'une cotte de mailles (s'il en possédait une), toutes les possessions antérieures du pourfendeur de trolls sont distribuées à ceux auxquels il a fait du tort ou, si les circonstances de sa disgrâce ne désignent pas de victime clairement identifiable, réparties entre les membres de sa famille comme s'il était mort de manière inattendue. Son nom est rayé des chroniques de son clan et de sa guilde, et il n'a

plus le droit d'utiliser son nom de famille. La plupart des pourfendeurs de trolls adoptent un nouveau nom, afin de prendre encore plus de distance avec leur passé.

Les pourfendeurs de trolls quittent leur clan et leur citadelle, ajoutant la douleur de l'exil à la honte qui les marque. Ils errent dans les montagnes et se rapprochent souvent de citadelles assiégées, se joignant à d'autres comme eux pour former des unités de combat au sein de l'armée de ces citadelles. Le régiment de pourfendeurs de trolls de Karak Kadrin s'est ainsi particulièrement distingué. La plupart circulent toutefois seuls, ou avec des groupes hétérogènes d'aventuriers, en quête d'une mort salvatrice dans une chasse aux bêtes les plus féroces. Si les trolls constituent leur gibier de prédilection, ils n'évitent jamais le combat avec d'autres adversaires et cherchent activement les affrontements à sept contre un au moins.

Les pourfendeurs de trolls souffrent régulièrement de crises de dépression, qui se manifestent par des excès d'alimentation, de jeûne, de consommation d'alcool et d'autres stimulants. Ceux qui ont un tempérament plus extraverti passent aussi beaucoup de temps à se vanter de leurs exploits et à montrer leurs cicatrices. Ils arborent fièrement les bijoux exotiques, boucles d'oreilles, anneaux dans le nez ou autres, arrachés aux cadavres de leurs ennemis. Il est particulièrement impardonnable d'interroger un pourfendeur de trolls sur son passé, et surtout sur les circonstances de sa disgrâce; une telle erreur entraîne souvent une mort rapide et violente.

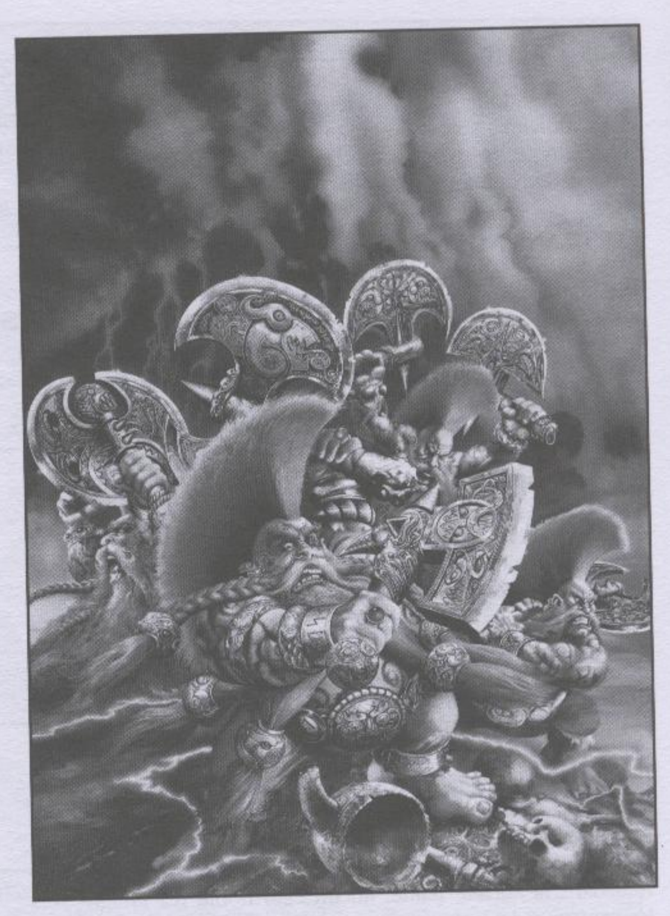
Les nains ont une attitude ambiguë envers les pourfendeurs de trolls. D'un côté, ce sont des bannis dont la parole et la vie n'ont plus de valeur, ce qui inspire le mépris. Dans le même temps, leur férocité terrifiante et leur bravoure suicidaire suscitent le respect de cette race de guerriers. Certains les considèrent avec compassion, car l'honneur d'un nain est une chose précieuse et fragile, et n'importe qui peut se retrouver dans cette situation, par faiblesse ou malchance. Ce sont cependant des maniaques meurtriers qui, au mieux, ont du mal à se contrôler, et la plupart des nains préfèrent les voir aller chasser les orques que rester dans leur communauté.

De leur côté, les pourfendeurs de trolls préfèrent éviter les autres nains, car cela leur rappelle inévitablement ce qu'ils ont perdu. Les aventuriers nains et les pourfendeurs de trolls ont des relations empreintes d'une formalité inconfortable et ne voyagent ensemble que s'ils sont accompagnés d'humains ou d'autres races qui s'intercalent entre eux. Dans les rares occasions où un pourfendeur de trolls est contraint de rester avec un groupe de nains, il accepte la volonté des dieux ancestraux, mais sa pénitence n'en est que plus amère.

Massacreurs de Géants

Bien que les pourfendeurs de trolls recherchent inlassablement un ennemi supérieur et une mort héroïque, certains ont la malchance – à leurs yeux – de survivre. Quelles que soient leurs chances, ils ne peuvent obtenir l'absolution que s'ils vendent chèrement leur vie – cela serait autrement un suicide, même si l'arme est un orque plutôt qu'un couteau ou une corde. Ils doivent combattre jusqu'à la mort en utilisant au mieux toutes leurs capacités, car agir autrement serait ajouté à leur disgrâce.

Quand un pourfendeur de trolls a la mauvaise fortune de survivre à un ou plusieurs trolls, c'est que les dieux ancestraux ont décrété que sa honte ne pouvait être aussi facilement effacée. Il doit devenir un massacreur de géants.



Comme précédemment, le massacreur peut se rendre dans une citadelle et rejoindre une unité de massacreurs de géants, ou poursuivre sa quête seul ou avec un groupe d'aventuriers.

Les massacreurs de géants s'intéressent à des proies plus importantes, plus dangereuses – mais ces nains déracinés ne ratent aucune occasion de laver leur honneur. Le fait de voir sans cesse s'échapper la mort qui rachètera leur faute fragilise encore plus leur santé mentale. Leurs sautes d'humeur sont encore plus soudaines, leurs accès de dépression encore plus intenses et ils sont d'autant plus vulnérables à la dépendance aux alcools et autres stimulants.

Égorgeurs de Dragons

Les nains qui survivent à la carrière de massacreurs de géants s'imaginent que leur disgrâce est si terrible que les dieux ancestraux leur refusent le droit à une mort honorable. Ils s'infligent alors des scarifications rituelles qui expriment autant leur répugnance accrue d'eux-mêmes que leur volonté de reproduire les exploits mythiques de Grimnir. Par ce rituel, ils deviennent égorgeurs de dragons.

Les massacreurs de dragons sont si rares qu'on a longtemps pensé qu'ils n'existaient que dans les armées naines. En réalité, la plupart voyagent seuls et restent à l'écart de toute civilisation. Ils évitent tout contact avec d'autres nains et seuls les humains les plus téméraires peuvent les accompagner. Les massacreurs de dragons fréquentent les marais, les montagnes et autres régions sauvages et isolées – tous les endroits où l'on peut rencontrer des dragons et d'autres créatures plus dangereuses encore.

Tueurs de Démons
Tous ceux qui chassent les dragons ne trouvent pas forcément la mort. Parmi ceux qui survivent, la plupart désespèrent de trouver une de ces créatures extrêmement rares. Ces survivants, de plus en plus convaincus que les dieux ancestraux leur refusent la mort qui les libèrera, choisissent de suivre les traces de Grimnir. Ils s'en vont vers le nord, vers les Terres Incultes du Chaos, et deviennent des tueurs de démons. À ce stade, ils donnent généralement une tout autre signification à leur survie inexplicable : Grimnir les trouve assez valeureux pour qu'ils viennent l'aider à fermer le portail dimensionnel.

Les tueurs de démons semblent posséder un sens surnaturel qui leur permet de repérer les démons. Certaines rumeurs expliquent ainsi la destruction de repaires isolés de démonistes et de sorciers du Chaos. Les massacreurs de démons pourchassent aussi les créatures les plus dangereuses du Chaos.

Les tueurs de démons baignent dans la folie, et ils ne reconnaissent qu'à peine leurs congénères. Ils ne cherchent donc pas particulièrement à les éviter. Des tueurs de rang inférieur se joignent parfois à l'un d'eux lorsqu'il part vers les terres du Chaos ; ils y trouvent invariablement la mort qu'ils recherchent.

Nains Expatriés

Surnommés les "nains d'hominets", entre autres choses, les expatriés ne sont guère respectés par leurs semblables des montagnes. Certains sont des exclus ou des réfugiés, d'autres ont choisi librement de vivre parmi les hommes.

Comme ils sont assez bien intégrés dans la société humaine, les expatriés ont modifié – et parfois abandonné – une partie des traditions de Karaz Ankor.

Une des traditions abandonnées concerne le statut des femmes. Contrairement à ce qui se passe dans les royaumes montagnards, les expatriées peuvent circuler en dehors de leur communauté sans être accompagnées par une escorte armée. Elles peuvent, de plus, exercer toutes les activités accessibles aux mâles. En fait, presque toutes les aventurières naines sont des expatriées.

L'appartenance à un clan reste un élément crucial de la vie des expatriés, mais le concept qui associe tout un clan à une guilde spécifique a totalement disparu, sauf pour le clan des forgerons des runes. Ce lien a disparu avant tout parce qu'il était incompatible avec les réalités de la vie avec les humains. Par exemple, un clan comptant vingt-cinq membres ne peut pas être spécialisé dans la métallurgie dans une zone qui ne peut pas en faire vivre plus de quatre. Quelques membres deviendront effectivement métallurgistes, et les autres deviendront maçons, prospecteurs, commerçants ou s'engageront dans la milice.

Certains expatriés s'engagent dans des carrières moins traditionnelles. Les nains de Karaz Ankor les trouvent bien souvent répugnantes, quand ce n'est pas déshonorantes. Ratiers, voleurs, pilleurs de tombes et autres métiers de filou sont de bons exemples. Un petit nombre d'expatriés bafouent même toutes les traditions en devenant sorciers (voir "Sorciers et alchimistes nains", p. 65).

En l'absence de clans nobles, les communautés d'expatriés sont dirigées par un Conseil des Anciens, formé par les représentants les plus âgés et les plus sages de tous les clans présents. Le conseil prend des décisions quand une majorité des anciens tombent d'accord, et ce n'est pas forcément tâche aisée. Il désigne aussi les représentants de la communauté auprès de la noblesse humaine locale, du conseil de la cité ou de toute autre autorité dirigeante.

Dans les villages et les villes modestes, les expatriés sont considérés comme faisant partie de l'ensemble de la communauté, surtout dans l'Empire. Ils respectent généralement les mêmes lois, coutumes et traditions que leurs voisins humains. Les membres des clans sont souvent dispersés dans des villages avoisinants et ne se rassemblent tous que les 33 Brauzeit pour célébrer Grungni, échanger des nouvelles et honorer les anciens des clans.



La Loi Naine

La tradition légale est très forte et ancienne dans la société naine. Selon la tradition, la loi naine n'a jamais changé depuis l'âge des dieux ancestraux. Simple et directe, la loi naine offre un contraste saisissant avec tous les volumes de lois codifiées – et souvent contradictoires – des humains. La violation de la loi naine entraîne une punition rapide et certaine, sans qu'il soit possible de faire appel.

Du fait de la structure clanique, les crimes capitaux (meurtres gratuits, viols et trahisons) sont extrêmement rares chez les nains. Un nain accusé d'un tel crime est présenté devant un tribunal de juges choisis par le roi de la citadelle (ou le Grand Ancien dans une communauté plus petite). L'accusé expose son affaire sous serment à Grungni et Valaya. Les témoins de l'accusation et de la défense, y compris les éventuelles victimes, s'expriment éga[illegible]ordinaire, les juges délibèrent rapidement. Avant de prononcer la sentence, ils donnent une dernière fois la parole à l'accusé. Celui qui confesse son crime peut bénéficier d'une légère clémence. L'accusé reconnu coupable est exécuté (décapité ou pendu).

S'il bénéficie d'une mesure de clémence, le condamné est banni. Il n'a plus aucune existence légale et n'est plus protégé par la loi. Sa parole n'a plus aucune valeur et il est exclu de sa guilde. Il peut devenir un tueur, un pourfendeur de trolls, mais rares sont ceux qui échappent assez longtemps à la famille de leur victime pour expier leur crime.

Un tribunal des anciens juge les crimes moins graves, comme les vols et le parjure. Le déroulement des procès est similaire à

celui des crimes capitaux. La punition dépend de la gravité du crime. Cela va du bannissement (dans les cas les plus extrêmes) à l'indemnisation (le plus souvent). Dans certains cas, le verdict de la cour est bien inférieur à la peine que s'infligent les condamnés honteux. Le déshonneur que leur vaut leur crime en incite certains à abandonner tous leurs biens et leur clan pour devenir des tueurs.

Les atteintes à la propriété sont arbitrés par un ancien du clan (ou plusieurs si différents clans sont impliqués). Les condamnés doivent payer une amende (*bagtal* en khazalide) ou accomplir un service en guise de pénitence (*singald* en khazalide), ou les deux. Ces situations peuvent être difficiles à résoudre et entraîner des querelles. La plupart du temps, cela s'arrange avec de nouvelles négociations et quelques tonneaux de bière, mais à l'occasion, le sang se met à couler. Ces querelles de sang (*bludgald* en khazalide) peuvent s'avérer très destructrices, et il faut souvent que le roi, ou une autorité équivalente, seigneur de guerre ou maître de guilde, intervienne pour y mettre un terme. Les parties coupables doivent payer une indemnité (*okstal* en khazalide) aux parties blessées ou à leurs héritiers.

Le Calendrier

Le calendrier impérial communément utilisé repose presque entièrement sur le calendrier nain. Seule l'année de référence diffère et le fait que les nains ne distinguent pas les jours de la semaine. Il n'y a donc pas de nom khazalide pour les jours et quand les nains traitent avec les humains, ils utilisent les noms impériaux.

Le calendrier nain a pour année de départ l'instauration de Karaz-a-Karak comme capitale de l'Empire nain (*Karaz Ankor*). La première année du calendrier impérial correspond au couronnement de l'Empereur Sigmar Heldenhammer. Il y a donc une différence de 3000 ans entre les deux. Les noms du calendrier nain et leur équivalent impérial sont donnés dans la table ci-dessous.

Les principaux jours de fête que célèbrent toutes les citadelles et communautés sont Materfran (Mitterfruhl), 33 Durgzet (Pflugzeit), Zhomerstikul (Sonnstille), 33 Fornskrak (Vorgeheim), Materhazt (Mittherbst), 33 Valdazet (Brauzeit), Wyrstikul (Monstille) et 33 Fornhekes (Vorhexen). Tous les grands jours de fête du calendrier nain sont consacrés aux dieux ancestraux, à une exception près.

Le Jour du Souvenir (*Zagazdeg*) concerne toute une citadelle et les communautés avoisinantes. Tous les clans se rassemblent dans la Grande Salle pour festoyer et partager des histoires détaillant les exploits de leurs ancêtres, les rancunes assouvies et autres nouvelles importantes.

Chaque citadelle observe son Jour du Souvenir à une date correspondant à un événement important de son histoire. Par exemple, à Karaz-a-Karak, le Jour du Souvenir correspond au 24 Verzet, le jour où, en l'an 2985 du calendrier nain (-15 C.I.), Sigmar a délivré le Grand Roi Kurgan Barbe de Fer, prisonnier d'une bande d'orques. À Karak Huit Pics, il se déroule le 25 Zhomerzet, le jour où le roi Belegar a reconquis une partie de la citadelle en ruine en 5473 (2473 C.I.).

Amitiés et Rancunes

Il est important pour les nains de se rappeler la moindre personne qui a fait preuve de bienveillance et d'amitié envers eux, et aussi tous ceux qui leur ont fait du tort, de quelque manière que ce soit. Tout individu qui a rendu un grand service à un nain (comme lui sauver la vie) devient alors un "Ami des Nains" (*Dawongr*). Un ami des nains bénéficie généralement d'un lien d'amitié très fort qui peut durer des décennies. La relation entre le poète humain Félix Jaeger et le pourfendeur de trolls Gotrek Gurnisson en est la parfaite illustration.

D'un autre côté, les torts et les insultes sont cérémonieusement inscrits dans un Livre des Rancunes. Il en existe un dans chaque citadelle où il est conservé par le roi. Chaque clan en possède également un, détenu par le Conseil des Anciens. Enregistrée, une rancune ne peut être effacée qu'après remise d'une compensation adéquate ou qu'une vengeance ait été exercée.

Jours Spéciaux et Mois

NUMÉRO DU JOUR	IMPÉRIAL	NAIN	NUMÉRO DU JOUR	IMPÉRIAL	NAIN
1	Hexenstag	Hekesdeg	1	Geheimnistag	Skraksdeg
32	Nachexen	Adderhekes	32	Nachgeheim	Adderskrak
33	Jahrdrung	Verzet	33	Erntezeit	Egrizet
1	Mitterfruhl	Materfran	1	Mittherbst	Matterhazt
33	Pflugzeit	Durgzet	33	Brauzeit	Valdazet
33	Sigmarzeit	Kazakzet	33	Kaldezeit	Kulkezet
33	Sommerzeit	Zhomerzet	33	Ulriczeit	Wyrzet
1	Sonnstille	Zhomerstikul	1	Monstille	Wyrstikul
33	Vorgeheim	Fornskrak	33	Vorhexen	Fornhekes

Tout comme les gens de l'Empire, les nains éprouvent une certaine appréhension envers Hekesdrazh (Hexennacht) et Skraksdrazh (Geheimnisnacht). Il se passe des choses étranges pendant ces deux nuits, surtout quand Gormlhune (Mannslieb) et Mhornalhune (Morrslieb) sont pleines.

LES ELFES

La victoire des nains à la fin de la Guerre de Vengeance (voir pages 5-7) devrait avoir assouvi la rancune envers les elfes; le roi Gotrek a en effet déclaré que la vie de Caledor II et la Couronne du Phénix constituaient une juste compensation pour toutes les insultes des elfes et les injustices de la guerre.

D'autres griefs sont en fait apparus depuis. Les nains ressentent une animosité générale envers les elfes, qu'ils considèrent comme des individus déloyaux ou indignes de confiance, volages, arrogants et plus ou moins dénués de qualités susceptibles de les racheter.

LES PEAUX-VERTES

Le mépris que les nains éprouvent pour les elfes n'est toutefois rien comparé à la haine qu'ils ressentent pour les races gobelinoïdes (orques, hobgobelins, gobelins et morveux). Les orques et les gobelins ont pris plus de vies naines et détruit plus de citadelles que toutes les autres races réunies.

Pire encore, leurs victoires n'ont pas été obtenues dans des confrontations honorables entre guerriers sur le champ de bataille, mais par de brutaux assauts contre les citadelles, qui ont inévitablement entraîné le massacre de toute la population – y compris les femmes, les enfants et les anciens tant révérés.

Les scribes de Karaz-a-Karak ont passé des générations à calculer les compensations qui effaceraient les Guerres Gobelines, et c'est un montant que certains philosophes utilisent comme métaphore pour désigner une valeur incalculable.

Les nains ont le sentiment général que seule la destruction totale des races peaux-vertes pourrait constituer une juste compensation pour ces massacres. Il faut que les circonstances soient vraiment exceptionnelles pour que des nains supportent de laisser vivre des peaux-vertes.

Même alors, ils se sentent souvent obligés de justifier leur abstention par la phrase "il va se reproduire" – indiquant qu'ils ne laissent vivre une peau-verte que pour le plaisir de massacrer sa descendance, une vengeance plus satisfaisante que la mort d'une seule.

LES CORROMPUS

Les nains éprouvent une répugnance particulière pour les nains du Chaos, qu'ils appellent les Corrompus (*Frurndar* en khazalide). Leur existence est une véritable disgrâce pour l'ensemble de la race naine, qui ne pourra être lavée que par l'extinction totale des Corrompus. Les batailles qui opposent ces deux races sont presque aussi sauvages que celle des conflits orques-nains. Les quelques nains du Chaos qui se laissent prendre vivants ne peuvent espérer qu'un long interrogatoire avant d'être enfin mis à mort.



LES CITADELLES

C'est à l'époque des dieux ancestraux que les nains ont commencé à migrer vers le nord, abandonnant leurs terres ancestrales du sud des Montagnes du Bout du Monde pour suivre les gisements de pierres précieuses et de métaux. Ils ont établi des communautés tout au long de leur parcours, colonisant l'ensemble de cette chaîne. Certains clans se sont aventurés plus au nord, dans les montagnes d'une terre qui prendra plus tard le nom de Norsca. D'autres se sont dirigés vers l'est, vers les Montagnes du Deuil et les terres entre les montagnes, qu'on appelle maintenant Terres Sombres. L'incursion du Chaos de -4500 C.I. a coupé le contact avec ces colons, et les nains des Montagnes du Bout du Monde sont restés sans nouvelles de leurs congénères pendant des millénaires.

Karaz Ankor : l'Empire Nain

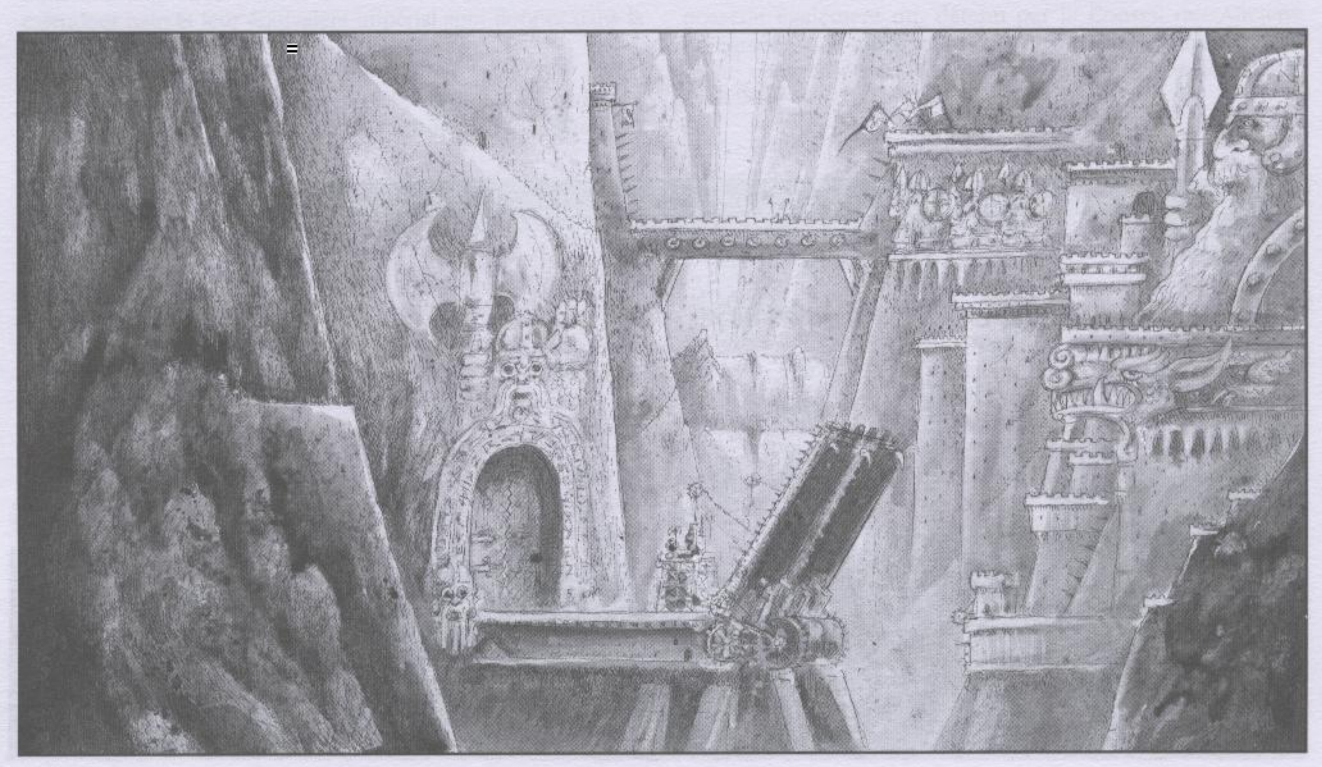
Dans les décennies qui ont suivi la défaite du Chaos, les nains ont construit un vaste réseau de tunnels appelé Voie Souterraine (*Ungdrin Ankor* en khazalide) reliant les citadelles des Montagnes du Bout du Monde. De nombreux tunnels plus modestes taillés à même la roche reliaient les voies principales aux mines, fortifications et citadelles plus petites. Ce réseau est l'élément fondateur du grand Empire nain de Karaz Ankor. La force et la richesse de cet empire vont croître jusqu'à l'apogée de l'âge d'or (-2400 à -2000 C.I.). Il est alors si puissant que les nains vaincront les redoutables armées des elfes hauts pendant la Guerre de Vengeance (de -1997 à -1501 C.I.), malgré de lourdes pertes. La victoire fut cependant de courte durée, car la montagne ne tarda pas à trahir les nains.

Les guerres, les destructions et les migrations des 1500 années suivantes amènent Karaz Ankor au bord de la ruine. Le Haut Roi de Karaz-a-Karak n'est plus le souverain suprême de l'Empire nain comme il l'était à l'époque de l'âge d'or. L'isolement relatif des citadelles restantes a renforcé le pouvoir des rois nains dans leurs royaumes respectifs. Cette restructuration ne diminue cependant pas le niveau de coopération. Ces transformations revigorent en fait la résistance naine.

La constitution de l'Empire de Sigmar, il y a 2500 ans, a donné aux nains le répit dont ils avaient besoin pour rétablir Karaz Ankor. Ils ont commencé à reconstruire la Voie Souterraine et à reconquérir certaines de leurs citadelles perdues. C'est toutefois une tâche herculéenne, car leur population est bien moins importante que dans l'ancien temps.

KARAZ-A-KARAK

Également nommée Pic Éternel par les humains, Karaz-a-Karak est la capitale et la plus grande citadelle de l'Empire nain (*Karaz Ankor*) désormais bien diminué. Le Haut Roi de toutes les communautés naines siège dans cette puissante citadelle très peuplée. C'est le centre de la culture naine impériale et ses traditions remontent directement au temps des dieux ancestraux. Ses murs et ses salles immenses abritent les plus grands temples des principaux dieux ancestraux, Grungni, Grimnir et Valaya. Les plus importants recueils de tradition et artefacts de la culture naine sont conservés à Karaz-a-Karak.



Comme tous les royaumes nains, Karaz-a-Karak s'étend aussi bien en surface qu'en sous-sol. À l'extérieur, la citadelle s'adosse à la montagne appelée mont Enclume (*Karag Grong*). Ses impressionnantes défenses incluent des remparts encore plus massifs que ceux d'Altdorf. Les canons et autres machines de guerre de la capitale naine protègent la route d'Argent (*Agrildrin*), un ancien col de montagne reliant les Principautés Frontalières à la mine naine désaffectée du mont Lance d'Argent (*Karag Agrilwutraz*). C'est un des nombreux cols empruntés par les armées orques et gobelines venues des Terres Sombres.

Les monumentales portes de fer de Karaz-a-Karak, gravées de runes protectrices, ont résisté aux innombrables assauts portés contre elles. Deux gigantesques tours se dressent à côté de ces portes. Des gyrocoptères à vapeur s'en envolent régulièrement pour vérifier qu'aucun ennemi n'approche.

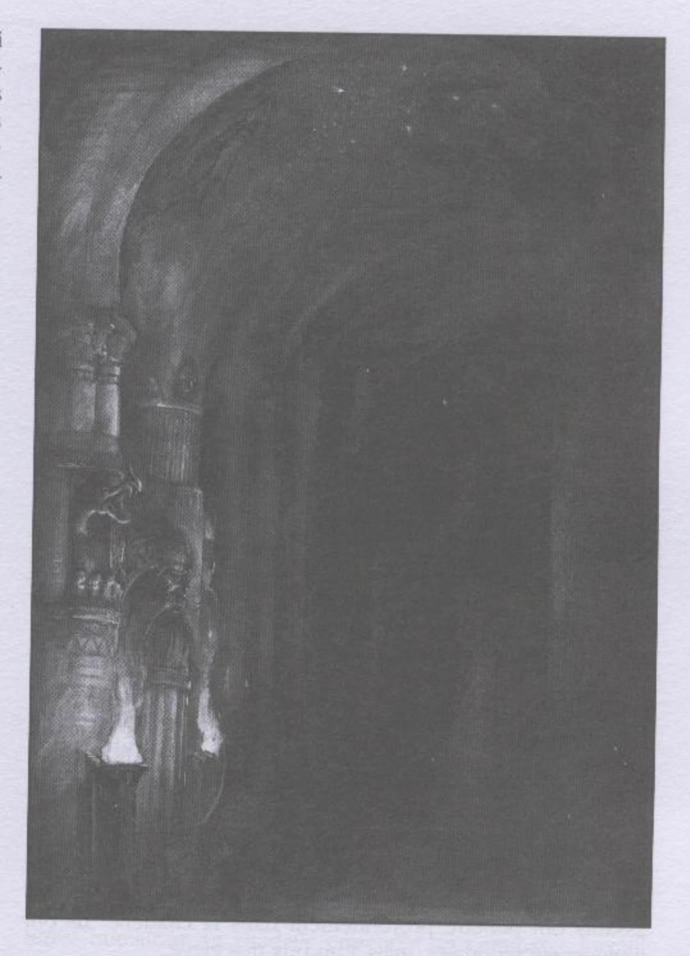
Une autre double porte de fer protège la cité souterraine. Ces battants massifs, incrustés d'or, d'argent et de gromril, sont conçus de telle sorte qu'on peut les ouvrir de l'intérieur presque sans effort, mais que rien ne peut les forcer de l'extérieur. De très rares non-nains ont pu s'aventurer dans la cité souterraine et ils sont revenus avec des histoires merveilleuses sur la splendeur des lieux.

Selon d'antiques archives, Karaz-a-Karak abritait sans peine plus de 350 000 nains pendant l'âge d'or. De grandes rues souterraines desservent les nombreuses cavernes immenses où les spectaculaires maisons des clans sont taillées à même la roche. Une multitude de conduits étroits d'inclinaisons variées apportent la lumière du jour dans toute la citadelle. D'autres conduits transportent l'eau de pluie vers des citernes ou des cours d'eau souterrains. Certaines cavernes proches de la surface abritent des bovins rustiques (plus petits que le bétail humain, mais plus endurants) et des chèvres. Ailleurs, l'espace est réservé à quelques cultures peu exigeantes en lumière. Quelques rares plateaux particulièrement bien protégés auxquels on ne peut accéder que depuis l'intérieur de la citadelle sont aussi cultivés. L'essentiel de la nourriture consommée provient cependant du commerce avec les humains.

Le Haut Roi siège dans une immense salle plus grande que certaines petites villes humaines. Une forêt de piliers colossaux soutient la nef longue de 1600 mètres. Des conduits de lumière, des gemmes scintillantes et de grands braseros illuminent l'ensemble. Les innombrables halls, galeries et mines qui constituent le complexe souterrain ne sont pas moins impressionnants. La population actuelle n'est qu'une fraction de celle du temps passé, mais les salles de Karaz-a-Karak reflètent encore un passé glorieux.

Karaz-a-Karak est la demeure de nombreux clans nobles. Leurs lignées remontent directement à Grungni et Valaya, et autres dieux ancestraux. Le premier d'entre eux est le clan Durazklad, la famille la plus noble et la plus ancienne. Son ancien est le Haut Roi Thorgrim le Rancunier. Ce roi de Karaz-a-Karak (et donc de Karaz Ankor) garde le Grand Livre des Rancunes (*Dammaz Kron*) qui dresse la liste de tous les torts, anciens et modernes, commis à l'encontre de la race naine. Son épouse, la reine Karga, modère son dévouement à la cause de la vengeance (dans la citadelle, tout au moins).

Karaz-a-Karak irradie la fierté, et tout le poids de la tradition et de l'honneur nains peut y être ressenti par le visiteur. La décoration incomparable qui orne les salles, l'attitude courtoise et formelle de ses habitants démontrent bien que, dans ce lieu,



les rêves de gloire de l'empire ne sont pas simplement entretenus, mais régénérés en permanence par la célébration fervente d'un antique héritage.

Les Guildes

Au plus profond de Karaz-a-Karak, près des racines de la montagne, se trouve le "Repaire du Maître des Runes" (*Rhunriken Ankor*). Kragg le Lugubre, maître seigneur des runes de l'Empire nain, dirige d'une main de gromril cet ensemble de mines, de forges et de galeries. Les forgerons des runes des autres citadelles n'ont pas honte de s'asseoir aux pieds de ce maître. C'est le plus grand (et de loin le plus âgé) des forgerons des runes vivants, et ses propos, emprunts de sagesse, évoquent une époque quasi légendaire. Il supervise le travail de nombreux forgerons des runes, et le Haut Roi a une telle estime pour lui qu'il laisse le vénérable maître seigneur des runes diriger son domaine à sa guise.

Chaque citadelle abrite sa propre loge (et maître de guilde) de la guilde des engingneurs, mais le siège central de la guilde se trouve à Karaz-a-Karak. Burlock Damminson en est l'actuel Grand Maître de Guilde. Ce chef incontestable est, comme ses prédécesseurs, un traditionaliste qui croit fermement dans la supériorité des vieilles méthodes parfaitement éprouvées. Il décourage fermement toute tendance à l'innovation, car elle mène inévitablement à la catastrophe. La Guilde des Engingneurs de Karaz-a-Karak se spécialise dans la construction des engins de guerre les plus sophistiqués, comme les gyrocoptères et les canons à flammes. La fonderie de la guilde est la plus grande du monde connu, plusieurs fois plus grande que la célèbre Fonderie d'Armement Richtofen de Nuln. Personne n'a le droit d'y entrer, hormis les engingneurs des autres citadelles.

Mis à part la légendaire Bugman, c'est à Karaz-a-Karak que l'on peut trouver la meilleure bière naine, grâce au maître brasseur Harek Mainsûre du clan Zhargorog. La Bière Rouge d'Abondance peut suffire à un nain pendant tout un hiver de jeûne, voire toute une année. La bière Spéciale Souffle de Dragon est cependant considérée comme sa plus grande création. Les non-nains perdent facilement connaissance avec une simple pinte de cette bière… brune? Test d'**E** à -20 : sur un échec, c'est l'inconscience; sur une réussite, l'individu subit les réductions de caractéristiques associées à l'alcoolisme (**WJRF**, p. 84).

Les joailliers de Karaz-a-Karak sont renommés dans tout le Vieux Monde. Chacun d'eux choisit parmi ses réalisations celles qu'il met en vente sur la place publique. Il s'agit le plus souvent des pièces de moindre qualité. Les plus belles œuvres sont vendues ou offertes à des amis nains ou entreposées dans les coffres de la guilde ou du clan. Cela ne les empêche pas de réclamer des sommes astronomiques à la noblesse ou aux collectionneurs humains et halfelings. Le Maître Joaillier Borin Doigtdor du clan Galazlok est très réputé auprès de la haute société de Marienburg et de l'Empire pour ses pièces d'orfèvrerie en or, généralement serties du motif de rubis, saphirs, tourmaline et topazes qui constitue sa signature.

Les Mines

En dessous des salles souterraines de la citadelle, les mines de Karaz-a-Karak s'enfoncent dans les profondeurs de la terre. La plupart continuent de fournir gemmes, minerais et métaux précieux, mais beaucoup sont épuisées et ont été scellées pour empêcher d'éventuels envahisseurs de passer par-là. Skavens et autres ennemis ont attaqué Karaz-a-Karak par le bas de nombreuses fois dans le passé, et certains de ces assauts ont pénétré profondément dans la citadelle. Ils ont toujours été repoussés, mais à un prix très élevé.

La Voie Souterraine

Après de longues années de dur labeur, la portion de Voie Souterraine reliant Karaz-a-Karak à Zhufbar a été restaurée. De nombreux passages difficiles entrecoupent la voie menant à Karak Kadrin, mais des pourfendeurs de trolls fréquentent les zones les plus dangereuses, et les groupes bien armés d'une douzaine de personnes ou plus peuvent faire le trajet avec un minimum de pertes. Le volcan de la Montagne Tonnerre (*Karag Dron*) bloque encore la vieille route du sud, et plusieurs citadelles sont encore aux mains des gobelinoïdes. Tant que les nains ne les auront pas chassés, il sera impossible de reconstituer les parties méridionales de la Voie Souterraine et les citadelles du sud ne pourront être atteintes que par voie de surface.

ZHUFBAR

À un jour de voyage de la citadelle abandonnée de Karak Varn, Zhufbar ("Porte du Torrent") est située dans un profond canyon aux parois vertigineuses creusées par la cascade assourdissante provenant du lac Noir (*Drazh Varn*). Des milliers de roues à eau actionnent d'immenses marteaux-pilons, presses, tamis, perceuses, soufflets de forge et autres mécanismes. Le vacarme de l'eau et des machineries naines remplit tout le canyon et résonne contre ses parois. La nuit, les feux de centaines de hauts-fourneaux illuminent l'ensemble.

Contrairement aux autres citadelles, Zhufbar a, dès le départ, été conçue comme un centre industriel. Le sanctuaire principal de la Guilde des Engingneurs est installé ici. La guilde a un tel statut que le Maître de Guilde des Engingneurs de Zhufbar, Grimli Poing de Fer du clan Barakgrund, siège au conseil du roi. Les engingneurs de Zhufbar sont un peu plus téméraires et novateurs que ceux de la loge capitale de Karaz-a-Karak. La plupart des lourdes machines industrielles utilisées dans les autres citadelles ont d'ailleurs été conçues et testées à Zhufbar, les machines hydrauliques et les pompes qui servent à assécher les mines inondées en particulier. L'essentiel des produits nécessaires au quotidien, nourriture, habits et autres, sont achetés à d'autres communautés ou auprès des humains de l'Empire.

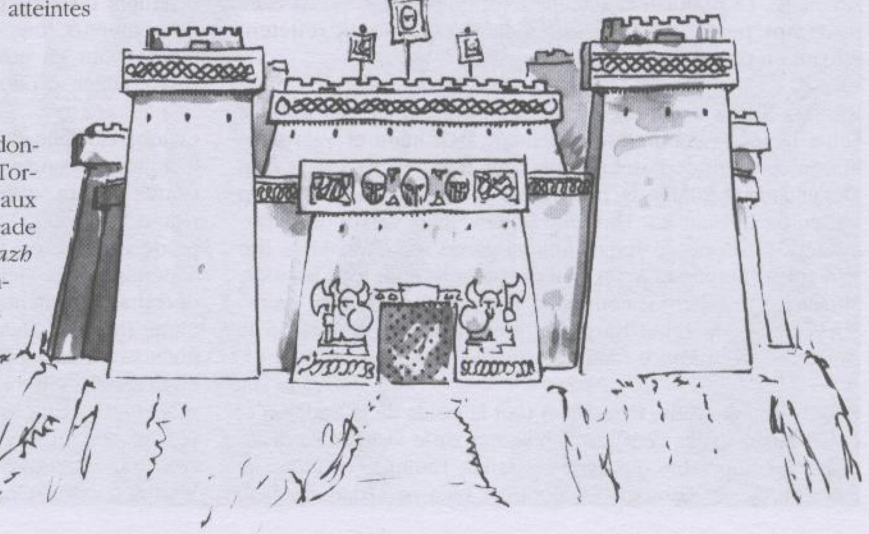
Zhufbar est dirigée par le roi Morgrim Forge du clan Karangaz et son épouse, la reine Lenka. Comme la plupart des clans nobles, les Karangaz peuvent affirmer descendre en ligne directe de Grungni. Un oratoire dédié à ce dieu ancestral se trouve dans chacune des grandes cavernes de Zhufbar.

Pendant l'âge d'or, la population de Zhufbar comptait 125000 personnes – plus du tiers de celle de Karaz-a-Karak. Mais des siècles de guerre ont considérablement réduit la population de cette fière citadelle. De lourdes portes de fer protègent les habitants de Zhufbar des tribus orques et gobelines qui infestent les montagnes environnantes.

Zhufbar est menacée par les peaux-vertes à la surface et par les skavens dans le sous-sol. Cet état de siège permanent a transformé la mentalité des nains du cru, et la plupart des visiteurs logent dans la citadelle de surface. La partie intérieure n'est accessible qu'aux nains et aux Amis des Nains dignes de confiance – ces derniers sont malgré tout accompagnés en permanence d'une escorte. Quiconque est surpris en train de voler les secrets industriels de Zhufbar est envoyé dans la montagne infestée d'orques avec un pagne et une dague pour tout équipement.

Communications

Une petite piste de montagne part des portes de Zhufbar vers le nord-ouest et la province impériale de Sylvanie. Une route pavée remonte le long du torrent sur quelques centaines de mètres et se termine devant une grande porte de fer à flanc de montagne, près de la cascade. La Porte de Grimbar, protégée



par de puissantes runes, scelle l'accès de la Voie Souterraine. On ne peut l'ouvrir de l'extérieur qu'avec un jeu de quatre clés : le roi, la reine, le maître de la guilde des engingneurs et le péager de Zhufbar en détiennent chacun une. De l'intérieur, en revanche, elle s'ouvre sans difficulté. La porte est conçue pour se refermer et se verrouiller automatiquement. Des *runes de Détection de l'Ennemi*, placées à l'intérieur, irradient une lueur rougeâtre quand des orques ou des gobelins sont à moins de 30 mètres de la porte, ce qui permet d'éviter les éventuelles embuscades.

Au fil des ans, les nains de Zhufbar ont scellé tous les tunnels menant à Karak Varn et les mines donnant sur des tunnels skavens. Des rondes fréquentes permettent d'assurer la sécurité du complexe souterrain, mais les niveaux les plus profonds résonnent régulièrement des affrontements avec les hommes-rats. La richesse minérale des profondeurs est cependant telle qu'il n'est pas question d'abandonner les mines aux skavens.



KARAK KADRIN

Située au sud de la Passe Pic, Karak Kadrin ("Citadelle de la Passe") est la plus grande citadelle septentrionale après Karaz-a-Karak. À la grande époque, la passe reliait les citadelles occidentales aux mines et colonies situées à l'est des Montagnes du Bout du Monde. Depuis la chute de l'orient, les nains n'empruntent plus cette voie qui est devenue une des principales routes des orques et des gobelins venus des Terres Sombres. Karak Kadrin, que les nains ont surnommé "la Citadelle des Tueurs", protège la passe contre les envahisseurs à peau verte.

Les Rois Tueurs

Le roi Ungrim Poing de Fer du clan Angrulok, un descendant direct du roi Baragor, est le dernier d'une longue lignée de rois tueurs de Karak Kadrin. Baragor a prêté le serment des tueurs il y a plusieurs siècles, mais les devoirs de la royauté l'ont empêché d'acheter sa rédemption par une mort héroïque. Cette charge a été transmise à ses descendants. Par respect, le peuple a préféré oublier la nature de la honte de Baragor, mais chaque roi tueur a transmis le secret à son successeur. Il en sera ainsi jusqu'à ce que l'un d'eux puisse expier la faute.

Baragor a consacré un grand oratoire au dieu tueur Grimnir et accueille volontiers tous les tueurs dans son royaume. Ils viennent d'un peu partout et, à ce jour, Karak Kadrin abrite la plus grande population de tueurs de tout Karaz Ankor. L'oratoire des tueurs, proche d'une porte latérale de Karak Kadrin, forme le cœur d'une citadelle dans la citadelle : Khaz Drengi, le quartier des tueurs. Les tueurs restent entre eux et évitent tout contact avec les autres nains. Un autre oratoire dédié à Grimnir est accessible à tous les nains, dans une galerie souterraine sous l'enclave des tueurs.

Le roi Ungrim honore son serment de tueur et son serment de royauté en livrant une guerre quasi continue aux nombreux ennemis des nains. Il est considéré comme le plus grand général vivant de Karaz Ankor. Au cours de la récente bataille de la Ravine de la Jambe Cassée près de Karaz-a-Karak, le roi Ungrim et son armée ont annihilé une armée de peaux-vertes et capturé le redouté seigneur de guerre orque Gnashrak. Les campagnes du roi Ungrim le gardent éloigné de Karak Kadrin la majorité de l'année, et c'est la reine Alrika qui gère la citadelle en son absence, avec le soutien total des clans.

La Citadelle

Malgré des sièges répétés, Karak Kadrin n'a jamais succombé. De nombreuses attaques ennemies se sont brisées sur ses murs. Karak Kadrin bénéficie de la proximité de Kislev et de la province orientale d'Ostermark. Les humains contrôlent ces terres depuis l'époque de Sigmar et protègent le flanc occidental du royaume nain contre les invasions des peaux-vertes.

Karak Kadrin tire de grands avantages de cette proximité des terres humaines. La citadelle entretient un commerce lucratif avec l'Empire et Kislev, et l'entraide militaire contre leurs ennemis communs, orques, gobelins, skavens et autres hommes-bêtes, fonctionne parfaitement. Elle constitue une étape naturelle sur la route de l'Empire aussi bien pour les expatriés nains qui rentrent à Karaz Ankor que pour les aventuriers en quête de citadelles ou de mines oubliées. Les étrangers sont mieux reçus à Karak Kadrin que dans n'importe quelle autre citadelle et une nuée de marchands sont prêts à satisfaire leur moindre besoin en matériel, s'ils sont en fonds.

À l'instar des autres citadelles, Karak Kadrin n'est plus aussi peuplée qu'elle l'était en plein âge d'or mais sa garnison et ses gros effectifs de tueurs lui ont permis de repousser toutes les attaques, y compris celles qui furent perpétrées en l'absence de roi Ungrim et de son armée. Les voyageurs sont généralement logés dans les bâtiments de surface, mais les visiteurs nains ou ceux qui bénéficient du statut d'Amis des Nains sont parfois installés en sous-sol. Les murs de Karak Kadrin, armés de canons fondus à Karaz-a-Karak et de balistes et catapultes de fabrication locale, sont capables de résister à tous les assauts.

Moins spectaculaires que ceux de Karaz-a-Karak, les niveaux inférieurs sont tout de même impressionnants. Les salles d'audience du roi et le grand hall qui accueille deux fois par an les assemblées populaires sont indéniablement des chef-d'œuvre du travail de la pierre.

Au sud-est des niveaux inférieurs, une porte massive et lourdement gardée ferme la Voie Souterraine. Entre Karak Kadrin et Zhufbar, puis Karaz-a-Karak, la Voie Souterraine est bien souvent endommagée ou hantée par de dangereuses créatures. De



Les Royaumes Nains

fantastiques crevasses et effondrements interdisent complètement la direction nord vers Karak Ungor, la montagne de l'Œil Rouge des envahisseurs peaux-vertes. Ces obstacles protègent Karak Kadrin d'une attaque par le bas, mais ses habitants travaillent cependant à dégager la Voie pour reprendre un jour Karak Ungor. Des groupes de tueurs s'aventurent régulièrement vers le nord et les clans réfugiés de Karak Ungor appuient de leur fortune et de labeur ce projet de restauration.

Bien souvent attaquée en surface, Karak Kadrin n'a jamais subit la moindre invasion souterraine. Les patrouilles régulières de la garnison et les nombreuses équipes de tueurs ne laissent guère de chance de succès à semblable opération. Les mines recèlent la plupart des minerais et gemmes qui ont fait la réputation de Zhufbar et Karak Varn (à l'exception du gromril) et l'abondance des filons fait de Karak Kadrin une des plus riches citadelles naines.

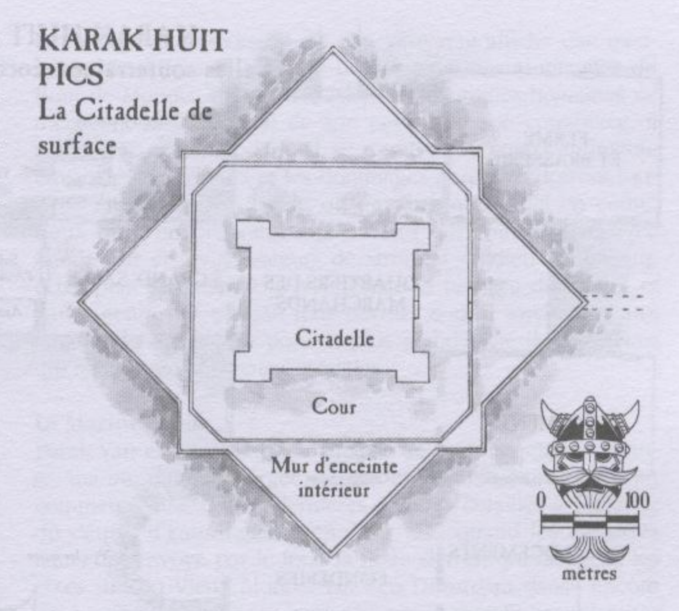
KARAK HUIT PICS

Pendant l'âge d'or, Karak Huit Pics était la première des citadelles méridionales et seule Karaz-a-Karak l'emportait sur elle au nord. Son architecture spectaculaire lui avait valu son nom originel de *Vala-Azrilungol* ("Reines des Profondeurs Argentées"). La cité était construite dans un grand amphithéâtre naturel entouré de huit monts formidables coiffés de neiges éternelles : la Montagne Ventée (*Karag Zilfin*), la Montagne du Couchant (*Karag Yar*), la Montagne de l'Ombre (*Karag Mbonar*), la Corne d'Argent (*Karagril*), la Montagne du Croissant (*Karag Lhune*), le Mont Pierrerouge (*Karag Rhyn*), la Montagne du Levant (*Karag Nar*) et la Dame Blanche (*Kvinn-Wyr*). Une seule piste de montagne permettait de rejoindre le col de la Mort, lui-même gardé à l'ouest par la citadelle de Karak Drazh (tombée depuis aux mains des orques et rebaptisée Crag Noir). Derrière ses murailles formidables qui enserraient toute la vallée, Karak Huit Pics semblait imprenable.

La première brèche à cette armure fut percée, il y a 3200 ans de cela, par des mineurs nains qui découvrirent sans le vouloir des tunnels skavens. Malgré maintes batailles acharnées, les incursions skavens ne firent que gagner en importance alors qu'à la surface, les orques et les gobelins se pressaient toujours plus nombreux sous les remparts. Comprenant que cette attaque en tenaille finirait par les balayer, les nains scellèrent les oratoires de leurs ancêtres et les trésors qu'ils ne pouvaient emporter. Sous la conduite du roi Lunn, ils réussirent une percée massive dans les lignes peaux-vertes qui leur permit de se réfugier à Karak Azul. Dans les siècles qui suivirent, les orques et les Skavens s'affrontèrent sans relâche pour le contrôle de Karak Huit Pics, mais ni les uns ni les autres ne réussirent à l'emporter. Épuisées et décimées, les deux races finirent par jeter l'éponge et Karak Huit Pics resta déserte.

La Reconquête

Les rumeurs de trésors nains ont fini par se répandre dans le Vieux Monde et certains aventuriers ont réussi à atteindre Karak Huit Pics. Bien rares étaient ceux qui revenaient et toujours les mains vides. Parallèlement, un certain nombre d'expéditions naines ont tenté de reprendre la cité. Le premier succès réel remonte à une quarantaine d'années quand Belegar Marteau de Fer du clan Angrund, un descendant du roi Lunn a installé son camp dans la citadelle de surface et s'est déclaré roi. Ses compagnons nains ont récupéré quelques trésors perdus, mais ils se sont surtout attachés à remettre en état les murailles et à boucher la plupart des salles souterraines et tunnels. Belegar se doutait bien que son retour à Karak Huit Pics sonnerait le rappel des peaux-vertes et hommes-rats. Les événements allaient lui donner raison et une vaste armée orque et gobeline assiégea la citadelle alors que les nains finissaient à peine de relever ses murailles. Le siège a duré 25 années, jusqu'à l'arrivée de la cinquième expédition de secours conduite par Duregar Poingmarteau, un parent du roi, et le forgeron des runes, Hurgar le Noir. Depuis, les peaux-vertes ont été chassées encore et encore, mais elles finissent toujours par revenir.

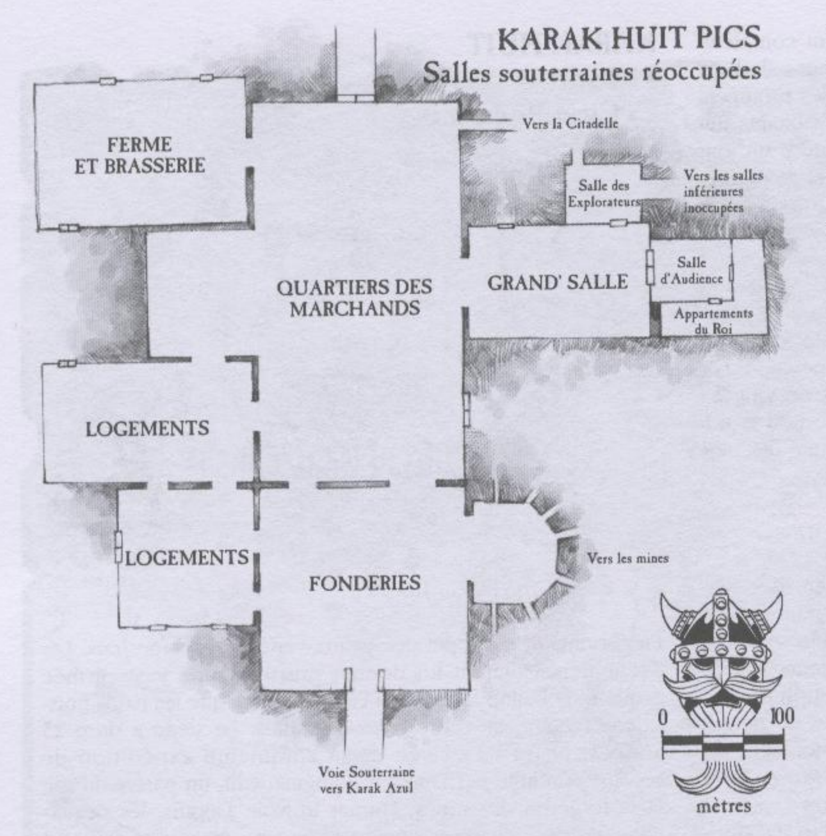


Les quelques milliers de nains de Karak Huit Pics vivent un état de siège perpétuel. Toute la citadelle de surface a été restaurée, de même que les salles royales, la Grand' Salle, les fonderies et quelques hôtels claniques. Les mines restent cependant scellées pour interdire toute attaque skaven ou pire. Les montagnes alentour grouillent toujours d'orques et de gobelins.

Le roi Belegar et la reine Kemma rêvent toujours de restaurer complètement Karak Huit Pics. Ils incitent bien sûr les réfugiés de leurs clans à regagner leur citadelle ancestrale et accueillent à bras ouverts tous les expatriés nains qui veulent s'y installer. Ils n'hésitent pas à engager des mercenaires et éclaireurs humains pour renforcer leur défense. Leurs fonds n'ont bien sûr rien d'illimité mais des cargaisons d'or arrivent parfois de Karaz-a-Karak. Chacun de ces convois est gardé par une petite armée et des groupes de colons les accompagnent souvent. Ils représentent une cible alléchante pour les bandes de peaux-vertes, mais l'appât est empoisonné. À côté des mercenaires, Karak Huit Pics accueille volontiers les aventuriers – dont une poignée d'elfes étroitement surveillés – qui utilisent la citadelle comme camp de base pour leurs expéditions dans les montagnes et cavernes alentour.

Les Défenses

Les murailles extérieures constituent la première ligne de défense. Les tours disposées à intervalle régulier abritent divers engins d'artillerie confiés pour une bonne part à des mercenaires humains. Près de la porte Est, une immense corne doit sonner l'alarme si jamais l'ennemi réussissait une percée. Les huit cents mètres qui séparent la muraille de la citadelle elle-même ne contiennent plus aucun obstacle susceptible d'assurer une couverture à l'envahisseur. Des gyrocoptères, arrivés depuis peu de Karaz-a-Karak, patrouillent dans cet espace et la vallée au-delà des murailles.



La muraille intérieure protège les seuls accès de surface au cœur même de la citadelle. On dit que la citadelle de Karak Huit Pics est plus vaste que n'importe quel château impérial. Les visiteurs (et les étrangers en quête d'emploi) sont arrêtés à la porte par un sergent de la garde personnelle du roi, les Marteleurs. Après un certain nombre de questions et une discussion sur les conditions de séjour (ou d'emploi), les visiteurs sont escortés dans leurs logements de l'aile Est, généralement des cellules spartiates conçues pour deux personnes. Le reste de la citadelle est interdit aux visiteurs et une porte massive couverte de runes les en sépare.

La Salle d'Audience

Les visiteurs ne peuvent descendre dans le cœur de la citadelle que par un vaste escalier situé dans l'aile Est. Soixante mètres plus bas, cet escalier donne dans une grande salle d'audience. Protégé par des Marteleurs, un représentant du roi (il arrive cependant que le roi accueille lui-même certains nains nobles et autres visiteurs de haut rang) se charge de la réception officielle des visiteurs et traite avec eux les affaires qui les amènent à Karak Huit Pics.

Cette salle a deux autres sorties, toutes deux lourdement gardées. Une porte d'acier niellée d'or, par laquelle le roi ou son représentant arrive et repart, donne sur les quartiers du roi. L'autre porte est, elle aussi, en acier mais ne s'orne que de runes de protection et d'une barre d'acier épaisse comme un tronc d'arbre. Les nains appellent cette porte Barak Khatûl ("Porte des Dangers aux Aguets"); c'est celle qu'empruntent les aventuriers qui veulent explorer les salles non reconquises de Karak Huit Pics. Nombre d'entre eux, cela va sans dire, ne reviennent jamais de ces profondeurs.

La Voie Souterraine

La réouverture de la Voie Souterraine vers Karak Azul dans le sud constitue un des succès les plus remarquables de Karak Huit Pics. Elle reste encore dangereuse en bien des endroits. Crevasses et effondrements bloquent encore un certain nombre de ses tunnels où l'on rencontre parfois des trolls et d'autres créatures désagréables. Une bande d'une dizaine de guerriers ou plus a cependant toutes les chances de la parcourir de bout en bout sans perte. Vers le nord, la Voie Souterraine reste fermée pour interdire les incursions des orques et des gobelins de Crag Noir (Karak Drazh la perdue).

KARAK AZUL

Karak Azul montre beaucoup plus de choses à sa surface que la plupart des autres citadelles. Elle couvre tout un plateau et domine la vallée et la route en contrebas. Les tourelles de fer qui dépassent des murailles donnent l'impression que la citadelle cherche à devenir un sommet montagneux. Les feux d'artifice spectaculaires de la Montagne de Feu (*Karag Haraz*), le volcan visible depuis les tours sud, ajoutent à l'étrangeté du lieu. Ici encore, cependant, la partie souterraine reste la plus vaste.

Surnommé le "Pic de Fer", Karak Azul est la seule citadelle naine du sud à avoir résisté au raz-de-marée peaux-vertes surgi des Terres Sombres. Elle aussi avait paru perdue quand les orques et les gobelins avaient pris pied dans ses niveaux inférieurs et les salles Ouest, mais les armes créées par ses forgerons et forgerons des runes ont permis aux nains d'expulser l'envahisseur en une petite dizaine d'années. Une ombre plane pourtant toujours sur la citadelle.

Le roi Kazador Cordetonnerre du clan Donarkhun règne sur Karak Azul. Malgré son âge, il conserve un physique hors norme et une force incroyable. Plus jeune, c'était un bon vivant qui n'hésitait pas à régaler ses sujets d'exploits d'hercule. Il soulevait des mules chargées d'or, buvait avec ses guerriers jusqu'à les faire tous rouler sous la table et – son passe-temps favori – chassait les peaux-vertes dans les montagnes. Il se contente maintenant de ruminer, assis dans les ténèbres.

Le Chagrin de Kazador

Il y a des années de cela, alors que Kazador s'adonnait à une de ses "chasses", le seigneur de guerre orque Gorfang de Crag Noir a réussi à pénétrer dans la citadelle. Kazador a découvert à son retour un foyer dévasté. Les orques avaient enlevé une bonne part de sa famille – sa reine Morga, entre autres – et son fils, le prince Kazrik avait été rasé et cloué au trône. Ravagé par la honte, Kazrik est devenu un tueur errant de par le monde et Kazador n'a depuis presque jamais quitté ses appartements.

Dépeuplée par des siècles de guerre, Karak Azul n'est plus en mesure de lever une armée capable de prendre Crag Noir d'assaut pour libérer les otages. Le roi Kazador espère seulement qu'un petit commando pourra un jour s'infiltrer discrètement dans la citadelle orque et sauver ses parents. À cette fin, il offre la moitié de sa fortune personnelle au nain qui lui ramènera ses parents en vie (un tiers pour les non nains), un quart à celui qui lui permettra d'enterrer convenablement leurs cadavres et le droit de choisir la pièce de trésor qui lui plaira à celui qui lui apportera la tête de Gorfang. Nombre de mercenaires et d'aventuriers ont bien sûr tenté l'exploit, mais aucun n'est revenu réclamer sa récompense.

Industrie
Tandis que leur roi reste enfermé dans le noir, les forges de Karak Azul continuent de produire des armes d'une qualité incomparable. Transportée par la Voie Souterraine et par diverses pistes secrètes des montagnes, les armes de Karak Azul sont très demandées dans toutes les citadelles et colonies. Ses mines rivalisent de richesse avec n'importe quelle citadelle naine, Karaz-a-Karak y comprise, et contiennent les plus beaux gisements de fer, or et pierres précieuses des Montagnes du Bout du Monde. Karak Azul ne produit pas que de l'armement et excelle dans tous les métiers du métal. La valeur commerciale de ses productions dans le monde humain confère aux autres guildes d'artisans une importance économique qui vaut bien celle des armuriers.

La Voie Souterraine
Karak Azul est resté isolée dans le sud pendant des milliers d'années, ses portes sur la Voie Souterraine dévastée soigneusement scellées. Il y a quelques dizaines d'années, quand est venue la nouvelle de la réoccupation de Karak Huit Pics, on a commencé à dégager la Voie vers le nord. La Voie Souterraine vers Karak Huit Pics est désormais relativement sûre, mais celle vers le sud, vers Karak Azgal qui reste aux mains des orques, est toujours fermée.

BARAK VARR

Barak Varr ("Porte de la Mer") est la seule citadelle naine de bord de mer. Elle a été creusée dans les hautes falaises qui s'élèvent à l'embouchure du fleuve Sanglant dans le golfe Noir. Cavernes et tunnels emportent l'eau saumâtre jusqu'au bassin d'amarrage enfoui dans les falaises où l'on peut voir des navires venus de la lointaine Cathay, des émirats occidentaux et des califats de l'Arabie. Barak Varr est la plus cosmopolite des cités naines et ses routes commerciales remontent tout le fleuve du Crâne et la vieille route naine jusqu'à Karaz-a-Karak.

Le roi Zamnil Grundisson du clan Varrvarag affiche une mentalité très différente de celle de ses pairs des Montagnes du Bout de Monde. Tant que les diverses coutumes humaines ne menacent ni la sécurité de son peuple ni son commerce, il paraît très accommodant. Il se montre par contre inflexible envers les malfaiteurs et les dommages perpétrés doivent toujours être payés en argent ou en sang quoi qu'il en coûte. Ceux qui s'en prennent aux navires qui commercent avec Barak Varr et les adorateurs de Stromfel, le dieu naufrageur, échappent rarement à sa vengeance et nombre de pirates et naufrageurs ont poussé leur dernier soupir enchaînés aux falaises de Barak Varr pour la plus grande joie des mouettes qui ne manquent jamais ces festins.

La Marine Naine
Barak Varr est aussi le port d'attache de la petite, mais puissante, marine naine. Chargée de garder le golfe Noir ouvert au commerce, une de ses dernières grandes batailles a été celle du détroit d'Eausanglante en 2311 C.I., quand les cuirassés nains ont envoyé par le fond la flotte skaven qui ravageait les côtes sud du Vieux Monde. Du Feu Distordant danse encore sur les vagues, là où un immense navire skaven propulsé par l'énergie d'une Pierre Distordante a coulé.

Les canonnières de Barak Varr patrouillent sur les fleuves Sanglant et du Crâne, à l'affût de la moindre présence d'orques, de gobelins ou de bandits. Barak Varr elle-même n'a, en fait, jamais été attaquée par les peaux-vertes et ses forces dans les bassins des fleuves Sanglant et du Crâne contribuent largement à la sécurité des Principautés Frontalières.

Barak Varr est célèbre dans tout le Vieux Monde comme le foyer de la technologie navale naine. Les engingneurs du clan Corniche (Khragbrom) ont conçu les terrifiants cuirassés et tous les bâtiments de surface de la marine de guerre naine. Ces dernières décennies, le clan Marteaudacier (Angrund) est



devenu un rival grâce à ses sous-marins et torpilles à ressort. Alors que les autres ports du Vieux Monde utilisent de lourdes chaînes pour fermer leurs ports en temps de guerre, Barak Varr protège accès de ses bassins par d'immenses portails de fer actionnés par des vérins hydrauliques. C'est la même machinerie qui contrôle les portes camouflées dans la falaise d'où s'élancent les Vautours des Mers, les gyrocoptères de Barak Varr. Une multitude d'emplacements d'artillerie creusés dans la falaise complètent le dispositif.

Population
La population de Barak Varr, comme celle des autres citadelles, était à son zénith pendant l'âge d'or. Elle a désormais perdu les deux tiers de ses effectifs, mais son déclin est proportionnellement moindre que celui des autres citadelles naines de Karaz Ankor. Barak Varr a accueilli des milliers de réfugiés des Guerres Gobelines. Plus récemment, elle est devenue le point de départ des expéditions qui arpentent les montagnes du Dos du Dragon à la recherche de trésors perdus. Comparé aux dangereux Badlands et aux Principautés Frontalières instables, Barak Varr paraît un îlot de calme et d'ordre.

AUTOUR DE LA CITADELLE

Si l'on excepte Karak Huit Pics, toutes les citadelles naines contrôlent un territoire plus ou moins vaste à l'extérieur de leurs murs. Les frontières des terres naines sont généralement marquées par des tours de guet coiffées de feu de signalisation; une fumée grise signale les voyageurs amis alors qu'une fumée noire dénonce les incursions ennemies. La nuit, le feu ne brille que pour prévenir d'un danger, mais tous ceux qui s'approchent sous le couvert des ténèbres sont présumés ennemis. Les citadelles orientales s'entourent souvent d'autres défenses contre les peaux-vertes des Terres Sombres. Les nains excellent à dissimuler pièges et fortifications en terrain montagneux; avalanche de pierre, surplombs prêts à s'effondrer, pistes qui ne mènent nulle part et fosses camouflées sont les pièges les plus courants.

Les champs et pâtures de la citadelle s'étendent souvent sur un vaste complexe de terrasses artificielles accrochées au flanc de la montagne, bien à l'intérieur des frontières. Quand le temps et la guerre le permettent, les fermes de surface ajoutent leur production aux cavernes agricoles du sous-sol. Quelques fermes naines sont parfois éparpillées dans les vallées inaccessibles à l'extérieur des frontières des plus grandes citadelles mais jamais très loin. La plupart ne peuvent guère être trouvées que par ceux qui connaissent les pistes secrètes des nains. Il est bien rare qu'un voyageur tombe dessus par hasard. Les citadelles entretiennent le plus souvent quelques bâtiments de bois à l'extérieur de leurs murs pour abriter les visiteurs qui n'ont pas le droit – ou l'envie – de pénétrer dans la citadelle. Ces bâtiments sont toujours construits à portée de canon et peuvent donc être aussitôt détruits en cas de siège.

Autres Citadelles et Royaumes

Pendant les Guerres Gobelines, nombre de clans nains ont perdu leur foyer. La plupart ont trouvé refuges dans les citadelles survivantes de Karaz Ankor où ils vivent encore et attendent le jour de la revanche et de la reconquête. Quelques clans ont cependant préféré quitter les Montagnes du Bout du Monde et se sont éparpillés en divers lieux réputés pour leurs richesses minières, la Voûte, les Montagnes Noires, les Montagnes Grises, les Irrana orientales ou le nord des Apuccini. Les clans réfugiés et les nains de Karaz Ankor en général ont jugé que cette décision reflétait simplement un manque de courage et de détermination, des lacunes particulièrement répugnantes pour les nains. Les clans coloniaux, comme on les appelle maintenant, soutenaient au contraire qu'ils ne faisaient preuve que de pragmatisme et respectaient la tradition naine d'expansion remontant aux dieux ancestraux. Ils accusaient les clans réfugiés de "mâchonner leur barbe" – de laisser le chagrin obscurcir leur jugement – et de faillir à la tradition d'expansion. L'échange d'insultes suscita la colère du Haut Roi et provoqua une scission qui dura près d'un millier d'années.

KARAK HIRN ET LES MONTAGNES NOIRES

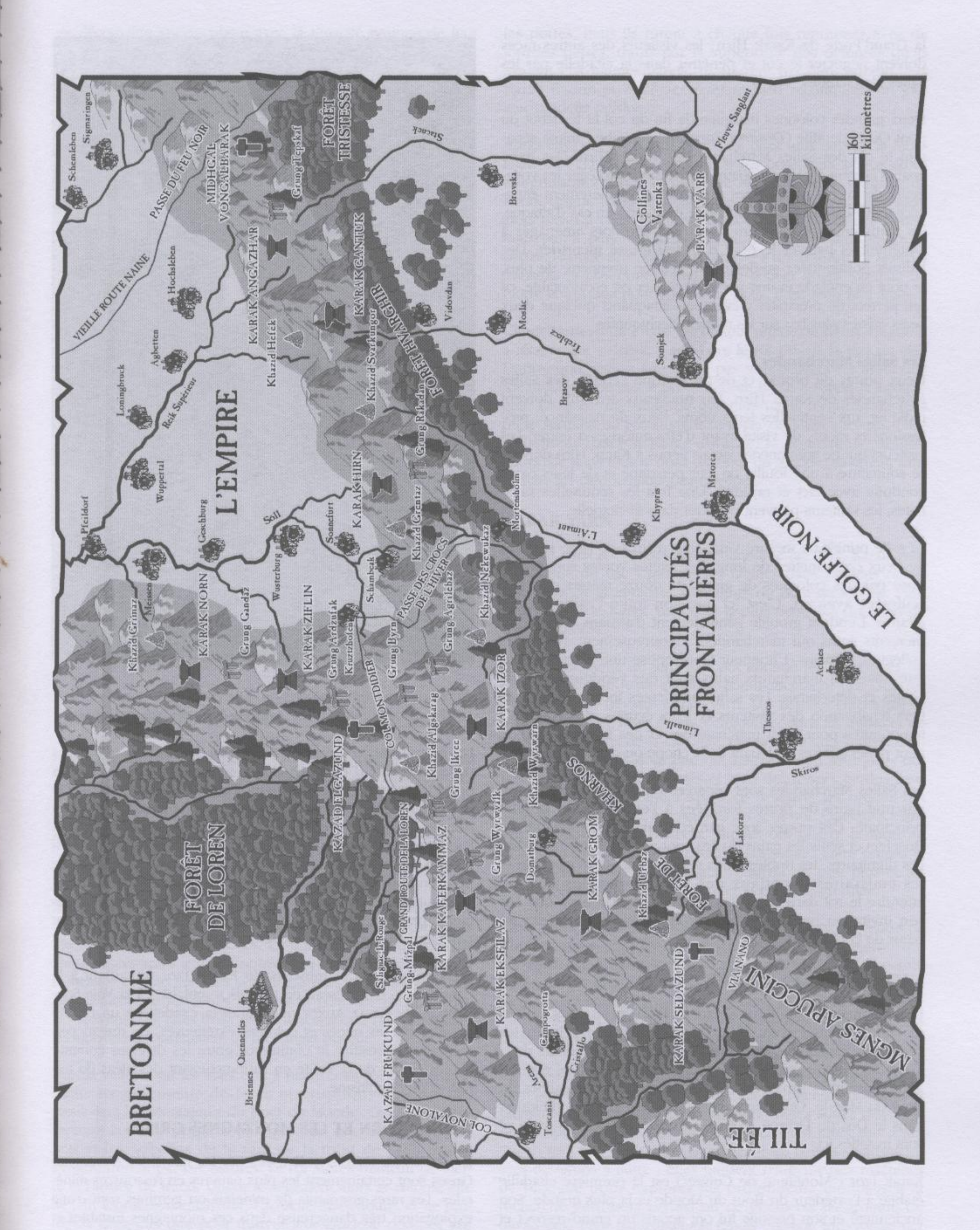
La colonisation des Montagnes Noires démarra lentement avec des mines, relais commerciaux, fortins et villages au fond des vallées. D'importants gisements de fer, d'or et d'argent furent découverts, même si les filons de métaux plus rares et de gemmes se révélèrent toujours décevants. Aucune des citadelles des Montagnes Noires ne peut vraiment rivaliser en richesses et puissance avec celles du Bout du Monde, mais elles sont bien plus proches des marchés de l'Empire et de Tilée. Elles ont profité de cette proximité pour se construire une position de distributeur des productions naines venues de l'est.

La plus grande, et riche, citadelle des Montagnes Noires est Karak Hirn, "Citadelle du Cor". Elle tient son nom d'un phénomène unique : quand les vents soufflent dans une certaine direction, ils s'engouffrent dans une vaste caverne qui résonne alors tel un fantastique cor de guerre. Ce phénomène naturel s'entend jusqu'à vingt-cinq kilomètres à la ronde et les nains de Karak Hirn en ont artificiellement accru l'importance. D'autres chambres de résonance et des portes permettent maintenant de faire varier les notes et leur durée. Le "Cor de Hirn" est utilisé comme instrument de signalisation, d'alarme ou pour terrifier les créatures peu intelligentes comme les trolls. Il peut même être sonné les jours sans vent en allumant un énorme brasier qui crée l'appel d'air nécessaire.

Karak Hirn est dirigée par le roi Alrik Ranulfsson du clan Drazhkarak et son épouse, la reine Winnifer Cheveuxpaille. Les voyageurs et marchands qui réussissent à vaincre les cols périlleux et les pistes arc-boutées au-dessus de l'abîme jusqu'à Karak Hirn sont sûrs d'être bien accueillis, même s'ils doivent ici aussi se cantonner à certaines parties de la citadelle. Les non-nains sont cependant autorisés à parcourir ces lieux – les Salles Marchandes (*Vithang Khazi*) – sans l'escorte traditionnelle imposée dans la plupart des citadelles de Karaz Ankor.

Les défenses de Karak Hirn sont tout aussi formidables que celles de ses consœurs. D'énormes canons protègent les portes et, de temps à autre, ballons et gyrocoptères arpentent la montagne environnante à la recherche d'ennemis. Assiégée plusieurs fois, Karak Hirn n'a jamais été sérieusement menacée.

La Route de Karak Hirn
Les voyageurs de l'Empire gagnent généralement la citadelle à partir du village wissenlandais de Wusterburg sur la rivière Söll. Ils traversent alors la Söll pour suivre la rivière Hornberg jusqu'au village sudenlandais de Kroppensleben au pied des Montagnes Noires. De là, une petite route escalade les flancs de la montagne jusqu'au col du Vent Glacé (*Kadrin Wyrzilfin*), une piste de terre étroite qui zigzag entre les sommets. Des deux côtés du col, nombre de sentiers anonymes conduisent aux diverses colonies naines éparpillées dans ces montagnes. L'un d'entre eux, connu seulement des nains, mène à



Royaumes Nains Occidentaux

la Grand'Porte de Karak Hirn ; les visiteurs des autres races doivent négocier le col et pénétrer dans la citadelle par les Salles Marchandes.

Deux grandes colonnes marquent la fin du col et le début du pont Quart de Mile (*Dradrin Zorn*) qui enjambe l'abîme séparant le col des Salles Marchandes de Karak Hirn. Des murs épais s'élèvent à près de quatre mètres pour protéger les voyageurs des vents glacés. Des meurtrières régulièrement espacées trahissent la véritable utilité de ces murs : en cas d'attaque, les nains peuvent parcourir les étroits corridors aménagés à l'intérieur et balayer le pont d'un feu croisé meurtrier. Des balistes positionnées au-dessus de l'entrée prennent, de plus, le pont en enfilade et une partie du tablier est escamotable, ce qui permet de précipiter d'éventuels attaquants quelque deux cents mètres plus bas sur les rochers déchiquetés.

Les Salles Marchandes

Deux portes de bronze et de fer marque l'entrée des Salles Marchandes de Karak Hirn. Les nouveaux arrivants doivent indiquer aux sentinelles leurs noms, lieux de naissance, professions et motifs de visite avant d'être autorisés à entrer. Les visiteurs qui ne sont encore jamais venus à Karak Hirn doivent se soumettre à une fouille de leur personne et de leurs biens conduite avec tact et rapidité. Une fois les sentinelles satisfaites, les visiteurs peuvent pénétrer dans la citadelle.

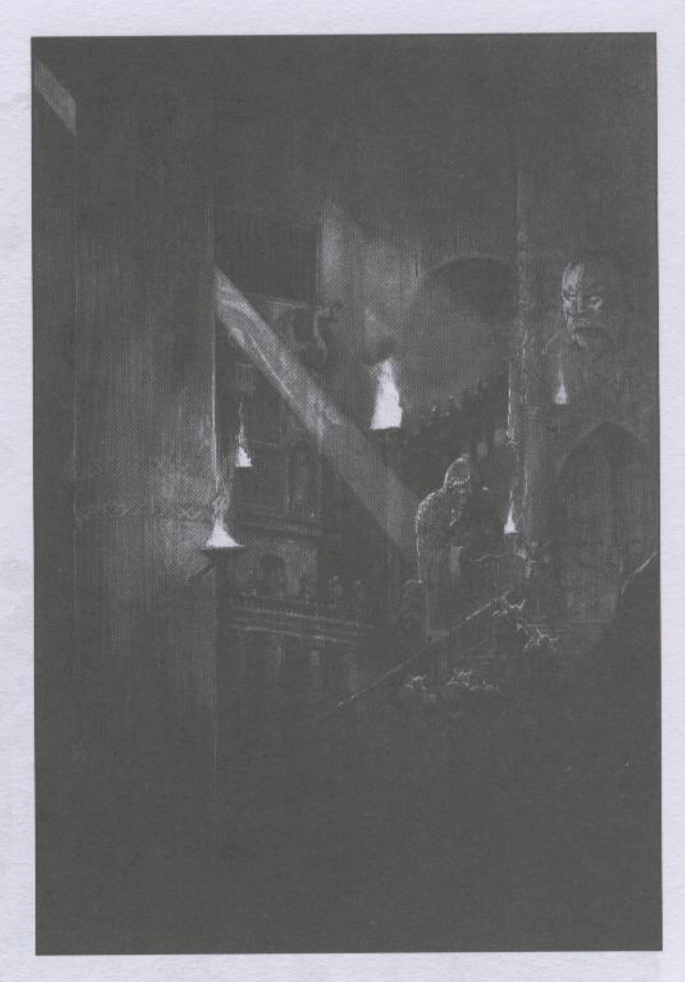
La salle principale mesure vingt-cinq mètres de large sur près de deux cents mètres de long. Les hautes voûtes sont soutenues par des colonnes de granit de douze mètres de haut, sculptées avec art. C'est ici que l'on traite l'essentiel des affaires. L'endroit grouille généralement d'artisans et de commerçants nains qui marchandent vigoureusement avec leurs collègues humains. L'honneur leur impose une stricte honnêteté, mais les marchands nains sont des vendeurs enthousiastes et déterminés. Les salles adjacentes incluent les quartiers d'habitation des visiteurs et leurs écuries, des entrepôts temporaires pour leurs marchandises et des tavernes où l'on peut parler affaires en jouant de la chope ou de la fourchette.

Les Salles Marchandes sont séparées du reste de Karak Hirn par une paire de portes fortifiées à l'extrémité de la salle principale. Ces portes sont gardées par une compagnie de Brisefers et seuls les nains du cru sont autorisés à les franchir. Les dignitaires, les nobles nains venus d'une autre citadelle et les émissaires impériaux des terres humaines doivent attendre le roi dans les Salles Marchandes. Ce n'est que sur son invitation personnelle qu'un étranger peut accéder au cœur de la citadelle.

KARAK IZOR ET LA VOÛTE

Des sommets vertigineux séparés par de profondes vallées glaciaires caractérisent la jonction des quatre principales chaînes de montagnes du Vieux Monde. Les profondeurs de la Voûte recèlent les plus riches gisements – fer, cuivre, étain et autres métaux – jamais trouvés en dehors des Montagnes du Bout du Monde. Quelques clans des mines perdues d'Ekrund dans le Dos du Dragon et de Gunbad du Bout du Monde se sont installés ici.

Karak Izor ("Montagne de Cuivre") est la première citadelle établie à l'extérieur du Bout du Monde et la plus grande. Son ancienneté et son prestige lui ont acquis un grand respect et bien des colonies naines de la Voûte ou même des Irrana orientales ou du nord des Apuccini n'hésitent pas à lui



demander conseil et protection. Elle est dirigée par le roi Kazran Frontaustère et la reine Astrid la Sage du clan Izorgrung.

Les formidables défenses de Karak Izor sont encore renforcées par sa difficulté d'accès. Quelques seigneurs de guerre orques ont parfois réussi à guider leurs forces à travers les dangers des montagnes et les ravins abrupts sans mutinerie, mais leurs troupes épuisées ont été facilement dispersées par l'artillerie et les gyrocoptères de la citadelle. Les peaux-vertes n'ont réussi qu'une seule fois à s'approcher suffisamment de la citadelle pour engager son infanterie. Quelques villages humains isolés sont autorisés à cultiver les vallées les mieux protégées, mais même ces communautés sont étroitement surveillées et savent parfaitement qui règnent réellement sur ces montagnes.

Les engingneurs et mineurs de Karak Izor travaillent à la construction d'un réseau de tunnels semblables à la Voie Souterraine de Karaz Ankor qui relirait la citadelle à un certain nombre de ses mines et colonies extérieures. Ce réseau permettrait d'intensifier le commerce entre les diverses communautés naines de la Voûte en l'affranchissant des aléas du terrain et du banditisme.

KARAK NORN ET LES MONTAGNES GRISES

De toutes les régions colonisées par les nains, les Montagnes Grises sont certainement les plus pauvres en ressources minérales. Les rares gisements de minerais ou gemmes sont d'une exploitation très dangereuse dans ces montagnes instables et friables. Les nains s'étaient installés ici attirés par des légendes de richesses à découvrir et ils se sont accrochés à leurs rêves

de découverte spectaculaire avec la ténacité typique de leur race. Il semble cependant que dans les dernières générations, les jeunes nains tendent à quitter les Montagnes Grises et à chercher fortune ailleurs. Ceux qui restent se montrent de plus en plus sombres et amers.

La plus grande colonie des Montagnes Grises est Karak Norn ("Citadelle de la Terre Nue"). Créée par les clans de la citadelle déchue du mont Lance d'Argent et des tours de guet de la passe du Chien Fou, Karak Norn a été érigée au-dessus des seuls gisements notables de minerais métalliques et de pierres semi-précieuses des Montagnes Grises. Son emplacement sur un plateau dominant la forêt de Loren est stratégique. Elle permet aux nains de surveiller les activités des elfes sylvains de Loren quoique d'une très distance considérable. Les elfes ne sont plus une menace depuis quatre milliers d'années et la guerre s'est officiellement terminée avec la prise de la Couronne du Phénix, mais on n'est jamais trop vigilant.

Le roi Brokk Picdefer le Lugubre et la reine Thurma du clan Grintzagaz règnent sur Karak Norn. C'est la plus petite des citadelles extérieures aux Montagnes du Bout du Monde, mais elle a beaucoup d'influence sur les colonies naines alentour. Les nains des Montagnes Grises maintiennent une paix relative avec les Bretonniens à l'ouest et un cessez-le-feu nerveux avec les elfes sylvains d'Athel-Loren. Ils prennent le parti de l'Empire en temps de guerre contre la Bretonnie et il leur est arrivé de fermer tous les grands cols du sud des Montagnes Grises, y compris le très fréquenté col Montdidier à la limite de la Voûte

Karak Norn est défendue par de gros canons à flammes et de puissantes balistes. Les défenses naines ont d'évidence été conçues pour tenir les elfes de la Loren à distance, mais elles représentent un formidable obstacle pour quiconque prétendrait envahir leur royaume.

Les Citadelles Perdues

Les nains ont subi des pertes catastrophiques pendant les Guerres Gobelines, que ce soit en surface sous les coups des peaux-vertes ou en sous-sol sous ceux des skavens. De nombreuses citadelles sont encore occupées par des créatures ignobles et les clans réfugiés ont tous juré de les reprendre.

KARAK UNGOR

À son zénith, Karak Ungor ("Citadelle qui Creuse") pouvait se targuer des mines les plus profondes de Karaz Ankor, et de quelques-unes des plus riches. La plupart étaient simplement abandonnées après leur épuisement, car rien ne laissait présager la menace à venir. Les elfes avaient été vaincus, les peaux-vertes ne quittaient pas les Terres Sombres et personne ne savait rien des skavens. Les rares trolls qu'on rencontrait à l'occasion dans les tunnels ne constituaient qu'un danger mineur.

Mais la victoire sur les elfes était à peine célébrée que de terrifiants tremblements de terre et éruptions volcaniques secouaient les Montagnes du Bout du Monde. Ces séismes fissurèrent la roche jusqu'au plus profond des réseaux de tunnels et les gobelins de la nuit de la tribu de l'Œil Rouge s'engouffrèrent par ces fissures. Le roi Morek Marteau de Pierre et l'armée de Karak Ungor assiégeaient alors la colonie elfe de Sith Rionnasc'namishathir, l'actuelle Marienburg, et ne rentrèrent chez eux que pour trouver leur citadelle occupée par l'ennemi. Ils conduisirent une cinquantaine d'attaques contre les portes, mais ils furent à chaque fois repoussés avec de lourdes pertes, trahis par la supériorité des défenses qu'ils avaient eux-mêmes bâteis. Ils finirent par faire retraite vers Karak Kadrin et Zhufbar, espérant bien reconquérir un jour leur citadelle perdue.

Après cinq siècles, Karak Ungor est pour tous devenu la Montagne de l'Œil Rouge, du nom de ses occupants. Le roi Skorri Morgrimson a dirigé la première tentative de reconquête de Karak Ungor, la Bataille des Mille Malheurs. Les nains avaient alors réussi à contrôler la vallée sud et les abords des portes, mais pas à pénétrer dans la citadelle. Après d'importantes pertes, l'armée de Skorri était rentrée à Karaz-a-Karak. Skorri a transmis la couronne à son jeune cousin Rogni Marteau de Pierre et s'est fait pourfendeur de trolls. Il est mort peu après.

Ulther Marteau de Pierre est l'actuel prince de Karak Ungor. Il a récemment succédé à son père le roi Ulfar à la tête du clan Durazgrund, mais a juré de ne pas se proclamer roi avant que Karak Ungor ne soit reprise. À cette fin, il a fondé la compagnie Dragon, une unité de guerriers nains d'élite ayant tous prêté serment de reconquérir le foyer de leurs ancêtres. Officiellement basée à Karaz-a-Karak, la compagnie Dragon patrouille dans tout le nord du Bout du Monde, attaquant sans relâche les campements peaux-vertes.

KARAK VARN

Creusée dans les falaises qui dominent le lac Noir, Karak Varn ("Citadelle du Lac") plonge ses racines dans les plus riches gisements de gromril des Montagnes du Bout du Monde. Pendant l'âge d'or, Karak Varn était la plus riche des citadelles de Karaz Ankor.

Les tremblements de terre qui ont ébranlé les Montagnes du Bout du Monde juste avant le commencement des Guerres Gobelines ont dévasté Karak Varn. Les fissures créées par le séisme ont laissé l'eau du lac s'engouffrer dans les mines et les niveaux inférieurs de la citadelle. On prétend que le niveau du lac a baissé d'une douzaine de mètres en un seul jour; des milliers de nains ont été tués et bien des trésors perdus sous les eaux. Immédiatement après ce désastre, les orques ont attaqué en surface et les skavens en sous-sol. Quelques clans ont réussi à s'enfuir, mais la plupart ont trouvé la mort en défendant la citadelle. Les batailles constantes entre orques et skavens n'ont fait que ravager l'endroit un peu plus et les deux races ont fini par abandonner la citadelle en ruine.

Trois cents ans plus tard, une petite expédition est venue de Zhufbar pour exploiter les quelques filons de gromril qui n'avaient pas disparu sous les eaux. L'opération fut de courte durée car les orques et les skavens s'y intéressèrent bien vite. Depuis, la citadelle n'est certainement plus habitée que par quelques trolls et autres monstres, mais des rapports récents soulignent une activité skaven croissante dans la région.

Appelées Falaise sur Lac par les humains, les ruines de Karak Varn renferment, d'après les rumeurs, d'immenses richesses et puissants artefacts. Ces récits ont attiré toutes sortes d'aventuriers avides dans ses profondeurs, mais bien rares sont ceux qui en sont revenus. Quelques expéditions naines sont organisées de temps à autre ; elles utilisent d'ingénieuses machines de plongée pour explorer les profondeurs inondées à la recherche de trésors perdus ou de gisements de gromril. Ce travail déjà bien hasardeux est rendu presque impossible par les skavens et autres créatures locales.

KARAK AZGAL

Au sommet de sa richesse et de sa prospérité, cette fière citadelle était connue de tous comme Karak Izril ("Cité des Joyaux"). À l'instar de Karak Huit Pics et des autres citadelles méridionales, Karak Azgal ("Pic du Trésor" comme l'appellent désormais les nains) avait résisté aux tremblements de terre et au premier assaut des orques, gobelins et skavens. Après un millier d'années d'une paix relative, les peaux-vertes avaient repris l'initiative et Karak Huit Pics était tombée à son tour. Cette perte mettait en péril toutes les citadelles voisines. Les skavens avaient le libre usage des tunnels et ajoutaient leur menace à celle des peaux-vertes en surface. Comprenant que la défaite était inéluctable, les nains de Karak Azgal avaient caché leur trésor puis l'avaient protégé par de puissantes *runes de Dissimulation*. Frustrés de leur pillage, les envahisseurs abandonnèrent rapidement Karak Azgal pour attaquer Karak Drazh.

Des années plus tard, le dragon Graug le Terrible découvrit la chambre forte où la plupart des trésors avaient été cachés. Des rumeurs alléchantes circulèrent bientôt sur le fabuleux trésor du dragon et nombre d'aventuriers nains et humains explorèrent le site que les humains appelaient la Falaise du Dragon. Ces visites ne firent malheureusement qu'enrichir le trésor du dragon et son régime alimentaire.

Nombre des expéditions naines avaient été organisées par la Guilde des Joailliers qui s'était déclarée propriétaire légitime du trésor de Karak Azgal. Ces échecs répétés n'avaient pas entamé sa détermination et l'heure du succès finit par sonner. Un jeune nain appelé Skalf réussit à approcher le dragon endormi et à le tuer de sa lame de gromril couverte de runes. La violente agonie du dragon éparpilla le trésor et alerta les autres habitants du lieu sur ce qui venait de se produire. Skalf n'eut que le temps de prendre ce qu'il pouvait porter, de cacher le meilleur de ce qui restait et de provoquer un effondrement pour sceller à nouveau la chambre au trésor.

Depuis, les ruines de Karak Azgal continuent d'attirer les aventuriers en mal de trésor, fortune ou gloire. Le danger n'a fait que croître depuis la disparition de Graug, car des bandes de gobelins, skavens, trolls et autres créatures immondes occupent maintenant les salles souterraines et les tours. Les descendants de Skalf Égorgeur de Dragon ont créé un petit fortin baptisé Kazad Migdhal ("Fort des Portes") juste à l'extérieur de l'entrée principale.

La faiblesse de ses effectifs n'a pas permis au roi Kargun Skalfson de prendre le contrôle des ruines. Il encourage en revanche les chercheurs de trésors ("voleurs de bas étage et autres lames à vendre" comme les appellent bon nombre de ses sujets) à les explorer en espérant qu'ils le débarrasseront d'une partie de ses habitants. Moyennant droit d'entrée, les aventuriers sont autorisés à garder tout ce qu'ils ramènent.

KARAK DRAZH

À l'âge d'or, Karak Drazh ("Citadelle Noire") était la troisième plus grande citadelle après Karaz-a-Karak et Karak Huit Pics. Son emplacement, à l'extrémité ouest du col de la Mort, avait une importance stratégique et ses mines s'étendaient très loin

Un millier d'années après, la seconde vague allait détruire Karak Huit Pics, et condamner du même coup Karak Azgal et Karak Drazh. Dork, le seigneur de guerre orque, avait réussi à unifier bon nombre de tribus orques et gobelines et les avait lancées à l'assaut de Karak Drazh. La bataille fut sauvage et sans merci d'un côté comme de l'autre. Quand tout espoir fut perdu, le roi Vikram Flanc de Fer réunit les troupes qui lui restaient pour une dernière attaque désespérée. Renonçant à tout espoir de survie, ses guerriers réussirent à repousser la horde suffisamment longtemps pour que les autres survivants de son peuple s'échappent.

Karak Drazh est maintenant devenue Crag Noir, la plus puissante place forte orque des Montagnes du Bout du Monde. C'est de là que partent les raids du seigneur de guerre orque Gorfang qui frappent toutes les montagnes et Principautés Frontalières voisines. Récemment, un raid de Gorfang contre Karak Azul lui a permis de capturer des otages de choix dont une partie de la famille du roi Kazador. Il attend maintenant de voir ce que va faire le roi.

KARAK VLAG

Karak Vlag ("Citadelle de la Désolation") était la plus septentrionale des citadelles de Karaz Ankor. Située juste au sud du Haut Col (Belyevorota) qui sépare Kislev des Lointains, elle était célèbre pour ses forgerons et l'énorme quantité de minerais de fer que ses habitants réussissaient à arracher au granit local. Le chef-d'œuvre de ses forges était sans doute ses portes de fer où des dragons entremêlés encadraient des scènes de batailles inspirées par les récits antiques de l'époque où les nains expulsaient les monstres des cavernes qui allaient devenir les premières citadelles.

Karak Vlag n'est pas tombée aux mains des orques ou des gobelins. Les grandes vagues d'assauts qui ont chassé les nains de Karak Ungor et Karak Varn sont passées beaucoup plus au sud et ses fortifications massives ont suffi à décourager les quelques bandes de peaux-vertes qui se sont aventurées dans la région. Quand l'attaque la plus sérieuse intervint 750 ans plus tard, le réseau de tours de guet et d'escaliers secrets qui coiffait chaque sommet permit aux nains de préparer soigneusement la réception de l'ennemi. Après une bataille furieuse, les orques réussirent effectivement à pénétrer dans les niveaux supérieurs, mais leurs forces se trouvèrent divisées par des herses de fer descendues en divers sites stratégiques. Une par une, les poches ennemies ainsi créées furent exterminées par les nains.

Pendant les 2200 ans qui ont suivi l'avènement de Sigmar, Karak Vlag est restée malgré son éloignement un membre à part entière de l'Empire nain. L'excellence de ses fortifications et la détermination de ses défenseurs n'ont pourtant pas pu la sauver du Chaos. En 2301 C.I., une énorme incursion du Chaos plonge vers le sud le long du Bout du Monde. Karak Vlag est submergée. Après la Grande Guerre contre le Chaos, des éclaireurs de Karaz-a-Karak ont voulu explorer Karak Vlag, mais il n'en restait pas la moindre trace, comme si la citadelle n'avait jamais existé. Certains sages ont bien exprimé quelques hypothèses sur cette disparition, mais le sujet est désormais tabou pour les nains.

habitées seulement par les clans de mineurs ou ceux directement impliqués dans le traitement des minerais et des gemmes. Plus important, elles n'étaient défendues que par des tours de guet et quelques murs de pierre, même si ces défenses furent bien vite renforcées lors de la première vague d'attaques orques et gobelines. Ce type de colonies a disparu presque complètement après la chute des trois plus grandes mines naines : Ekrund, Mont Gunbad et Mont Lance d'Argent. On trouve encore quelques communautés minières dans les montagnes qui bordent l'Empire, mais il s'agit toujours de petites exploitations. De nos jours, toutes les opérations minières d'importance sont conduites dans les réseaux souterrains des citadelles.

EKRUND

En dehors du Bout du Monde, les mines les plus riches étaient celles d'Ekrund, dans les montagnes du Dos du Dragon sur la côte sud-est du golfe Noir. Ses gisements de gemmes et de minerais pouvaient même rivaliser avec ceux de Karaz Ankor. Plusieurs des clans du cru étaient fabuleusement riches, même selon les critères nains, et leurs chefs étaient des membres influents du Conseil du Haut Roi.

Pendant la Guerre de Vengeance, les armées d'Ekrund s'étaient jointes à celles de Barak Varr et Karak Azgal pour combattre les elfes hauts dans le pays que les humains appelleraient ensuite Tilée. Les nains avaient détruit plusieurs villes et comptoirs commerciaux, dont deux agglomérations situées près des cités actuelles de Luccini et Tobaro.

Les nains d'Ekrund avaient commencé à renforcer leurs fortifications dès la nouvelle des premières attaques orques et gobelines, mais le travail était loin d'être achevé quand une énorme armée peaux-vertes surgit des Badlands. Encerclés, les nains réunirent tout ce qu'ils pouvaient emporter et percèrent les lignes ennemies grâce à une attaque quasi suicidaire. Ils moururent par milliers, mais ceux qui atteignirent les rives du golfe Noir purent être évacués par leurs cousins de Barak Varr. Les orques victorieux avaient trouvé les alambics d'Ekrund et renoncé à les poursuivre.

Quelques survivants des mines moins importantes du Dos du Dragon ont fini par atteindre Karaz-a-Karak ou d'autres citadelles de Karaz Ankor, malgré le harcèlement constant des orques et des gobelins. La plupart, cependant, ont préféré traverser le golfe Noir et créer de nouvelles mines et citadelles dans la Voûte

MONT GUNBAD

Si les mines d'Ekrund l'emportaient en abondance sur toutes les mines à l'extérieur du Bout du Monde, Gunbad était la plus riche en tout lieu. Seules les grandes citadelles de Karaz Ankor produisaient plus de richesses. Située sur le versant est du Bout du Monde, Gunbad était, et est encore, la seule source de *Brynduraz* (Pierre Brillante), une éclatante gemme bleue hautement prisée par les joailliers nains. Sa production d'or était si cruciale pour l'effort de guerre de nain que la communauté fut dispensée de fournir des troupes pendant la Guerre de Vengeance. Les nains ne savaient pas que l'ennemi le plus dangereux viendrait de l'est.

La Guerre de Vengeance était gagnée, mais le gros des armées naines se trouvait encore à l'ouest, sur le chemin du retour, quand les Montagnes du Bout du Monde se mirent à trembler.



Après le séisme, les cols remplis de débris n'étaient plus franchissables et bien des communautés se trouvèrent temporairement isolées. Les nains de Gunbad combattirent vaillamment contre les peaux-vertes mais la défaite était inévitable.

Il s'est passé près de deux siècles avant que les nains reviennent en force à Gunbad. Sous la conduite de Logazor Hachebrillante, ils réussirent à reprendre les mines, mais Gunbad se trouvait maintenant profondément à l'intérieur du territoire des peaux-vertes. Cible alléchante et vulnérable, elle fut bientôt reprise par l'ennemi. Depuis cette défaite, les nains n'ont jamais pu réunir les forces nécessaires à la reconquête des mines orientales du Bout du Monde.

MONT LANCE D'ARGENT

Le deuxième plus important complexe minier des Montagnes du Bout du Monde était Mont Lance d'Argent (*Karag Agrilwutraz*). Sa population, comme celle de Gunbad, ne combattit pas dans la Guerre de Vengeance pour maintenir à plein régime l'exploitation de ses riches gisements d'argent, de l'argent aussitôt envoyé à Karaz-a-Karak.

Le premier assaut des orques et des gobelins avait négligé Lance d'Argent en faveur de la plus riche Gunbad. Sans perdre de temps, les nains avaient renforcé leurs défenses et bâti des tours de guet. L'attente ne fut pas longue.

Plus petite que la première, la seconde vague de peaux-vertes battit bientôt les murailles de Lance d'Argent. Malgré des pertes énormes, la masse des orques et gobelins, et leur taux de reproduction supérieur, finit par venir à bout de la résistance naine. Les survivants se résignèrent à abandonner leurs mines et se taillèrent un chemin dans les rangs ennemis le long de la route d'Argent (*Agrildrin*) jusqu'à Karaz-a-Karak. Les orques et gobelins victorieux relevèrent les défenses abattues de Lance d'Argent – rebaptisée Mont Grimfang en l'honneur de leur seigneur de guerre orque – et s'installèrent sur place. Ils repoussèrent facilement une expédition naine l'année suivante et le versant est du Bout du Monde est depuis resté entre leurs mains.

Les Nains Expatriés

Après le déclin de Karaz Ankor et la perte de plusieurs citadelles, mines et colonies, des clans avaient abandonné les montagnes pour gagner les forêts. Certains nains s'étaient installés dans les terres humaines, appâtés par les prix que les locaux étaient prêts à payer pour leur artisanat. D'autres avaient choisi l'exil après une querelle avec des membres du clan ou leur chef. Pour les nains impériaux de Karaz Ankor, ces nains déracinés (*Ruebatuki*, ou plus familièrement "Ruebs") ont renié leur sang et leurs coutumes.

L'avènement de Sigmar et la fin des Guerres Gobelines a changé beaucoup de choses. L'immense armée de Sigmar qui allait mettre en fuite les peaux-vertes reçut un équipement supérieur grâce aux compétences des armuriers nains. Les premières murailles et fortifications qui protégeaient les cités impériales naissantes devaient beaucoup à l'art de la pierre des expatriés. Après la Bataille de la Passe du Feu Noir, beaucoup de nains s'installèrent dans l'Empire. Certains s'engagèrent même dans ses armées et firent honneur à leur race.

Les nains expatriés ont ainsi conquis un certain respect auprès des nains de Karaz Ankor, mais leurs cousins du Bout du Monde continuent de les appeler "nains d'hominets" (*Umgdawi*) ou "habitants des Plats" (*Gazani*). Les relations entre expatriés et nains des Montagnes Noires, Grises ou de la Voûte sont, en revanche, relativement cordiales.

Où qu'ils vivent, les expatriés considèrent Karaz Ankor comme leur foyer ancestral et donnent généreusement leur argent et leur travail pour restaurer la gloire passée de l'Empire nain. Ceux qui rentrent "chez eux" trouvent cependant la société rigide de Karaz Ankor bien souvent exaspérante.

L'EMPIRE

C'est l'Empire qui accueille la majorité des nains qui ne vivent pas dans les montagnes. La plupart se sont installés dans les grandes villes et cités où ils se concentrent dans quelques quartiers particuliers. Les plus grandes cités, comme Altdorf ou Middenheim, abritent jusqu'à une dizaine de clans, mais une ville moyenne n'en compte généralement que deux ou trois. Les nains des petites villes ou villages appartiennent le plus souvent à un clan qui compte des membres dans toute la région. Un Conseil des Anciens gère les intérêts de la communauté naine locale.

Altdorf
Après le recensement de 2510 C.I. (qui n'a comptabilisé que les chefs de foyer payant l'impôt), Altdorf compterait 1100 nains. La plupart vivent dans les quartiers Metallschlacke et Niederwind à l'est de la cité, les centres du travail du métal et de la pierre. La Guilde des Engingneurs, la première de l'Empire, est installée près de l'Ecole Impériale d'Engingneur. Beaucoup d'armes expérimentales utilisées par l'armée impériale ont été conçues par les engingneurs nains.

Middenheim
Les mille et quelques nains qui habitent Middenheim descendent du clan qui fora les tunnels du Fauschlag (pour les nains, la Tour de Grungni ou *Grazbyakh Grungni)* et bâtit la citadelle autour de laquelle allait se construire la cité. La majorité d'entre eux vive près du Temple de Grungni et des bureaux de la Guilde des Engingneurs Nains dans le quartier de la Venelle au sud-est de la cité. Ces deux points repères de l'enclave naine abritent aussi les accès secrets et bien gardés du réseau de tunnels qui s'étend sous la cité. Le livret **WJRF, Middenheim La Cité du Loup Blanc** traite ce sujet en détail.

Nuln
Les 850 nains de Nuln vivent, pour la plupart, dans le quartier Schwarzrauch sur la rive sud de l'Aver, près de l'endroit où elle se jette dans le Reik. L'École d'Artillerie Impériale et la Fonderie d'Armement Richtofen se trouvent à proximité, deux institutions créées par la Guilde des Engingneurs Nains de Nuln pour l'empereur local en 1911 C.I. C'est avec l'accord du Haut Roi et du maître de leur guilde à Karaz-a-Karak que les engingneurs nains de Nuln ont appris à leurs voisins à fondre des canons et à fabriquer de la poudre. L'École d'Artillerie Impériale entretient toujours des liens étroits avec la Guilde des Engingneurs Nains.

Communautés plus Modestes
En dehors de ces trois cités, la majorité des expatriés nains vivent dans les provinces sud et ouest, où domine le culte de Sigmar. Le commerce avec les citadelles des Montagnes Noires et Grises est, de fait, très actif. Si l'on excepte la communauté de Middenheim, fort peu de nains se sont installés dans les provinces de l'est ou du nord. Elles sont trop éloignées des

communautés montagnardes du sud et de l'ouest, et la prédominance du culte d'Ulric n'est pas faite pour séduire des nains historiquement liés à Sigmar. Aucun nain ne vit apparemment en Sylvanie, ce qui n'a rien d'étonnant si l'on considère la sinistre réputation de cette région infestée de morts-vivants.

MARIENBURG ET LES WASTELANDS

Les 4500 nains de Marienburg constituent la plus importante communauté urbaine du Vieux Monde, mais il faut noter que Marienburg recense, contrairement à l'Empire, la totalité des contribuables. La plupart des habitants de Dwergsbezit, Villenaine, appartiennent à la Guilde des Engingneurs Nains qui entretient la digue Vloedmuur et les pompes géantes qui refoulent les eaux dans les marais alentour. Les énormes canons qui protègent l'entrée du port sont aussi de facture naine.

Le poids de la communauté s'exerce pour une bonne part à travers Arkat Fooger. Ce nain est le membre le plus ancien, et le plus âgé, du tout puissant Directorat de la cité et le porte-parole naturel de ses frères de race, qu'ils vivent à Marienburg même ou dans les quelques mines des collines à l'ouest des Marais Amers. Il est le chef de facto de la communauté naine, un rôle traditionnellement dévolu à la Guilde des Engingneurs Nains et au Conseil des Anciens. Il a aussi réussi à s'imposer comme intermédiaire unique du commerce avec les citadelles des Montagnes Grises et du Bout du Monde.

À l'insu de la plupart des Marienbourgeois, une fracture croît lentement dans la cité.

Les privilèges accordés par ses dirigeants aux elfes hauts d'Ulthuan suscitent un ressentiment certain dans la communauté naine. Rien de tel n'a été offert à celle-ci alors que les premiers nains se sont installés à Marienburg dès le lendemain de la conquête des Wastelands par Sigismond II le Conquérant, en 501 C.I.

BRETONNIE

Très peu de nains vivent en Bretonnie. Liés à Sigmar par l'histoire, ils se sont montrés fidèles à ses successeurs et la guerre a bien souvent opposé l'Empire et la Bretonnie. Les nains n'ont aucune confiance dans la noblesse arrogante de Bretonnie et réprouvent tout particulièrement son amitié traditionnelle avec les elfes sylvains d'Athel-Loren.

Le quartier des forgerons et des tailleurs de pierre de Parravon, dit Vue du Rocher, est la seule véritable communauté naine de Bretonnie. Quelques forgerons et mineurs nains ont cependant abandonné les Montagnes Grises fort mal dotées en richesses minières pour les villes et les villages des contreforts.

KISLEV

Les Kislévites considérèrent tout d'abord les nains avec toute la méfiance xénophobe qui caractérise ce peuple. La Guerre du Chaos a cependant changé cette attitude. Les nains de Karaz Ankor ont contribué à la défense de Kislev quand cette cité était assiégée par les forces du Chaos et des expatriés nains combattaient dans l'armée de Magnus le Pieux venue en renfort. À la bataille de Bois Grovod, des nains de Norsca combattaient au côté de leurs compatriotes humains.

Après la guerre, des expatriés nains venus de l'Empire participèrent à la reconstruction de Kislev et d'Erengrad. Pour la plupart, ils s'installèrent sur place et fondèrent les enclaves de ces cités. Quelque 400 nains vivent maintenant à Kislev et peut-être la moitié de ce nombre à Erengrad.

TILÉE

Quelques nains se sont installés dans les contreforts nord-est de Tilée, là où les chaînes de montagnes Apuccini et Irrana rejoignent la Voûte. Ils vivent pour la plupart dans les villes de Toscania et Campogrotta où ils sont marchands, forgerons, maçons ou joailliers, plus rarement dans les villages qui entourent ces deux villes. Il est arrivé que des nains s'engagent dans les rangs des Condottieri tiléens ou des compagnies mercenaires comme artilleurs ou soldats d'infanterie.

Les Nains Nordiques

Les messagers de Grungni n'ont pu alerter leurs frères du nord qu'au moment même où les portails commençaient à s'effondrer. Au sortir de leurs mines scellées, les nains du nord se trouvèrent entourés par les bêtes du Chaos et coupés de leurs parents méridionaux. Quelques expéditions cherchèrent à rétablir une route vers le sud, mais toutes durent faire retraite. Les forces du Chaos semblaient, cependant, porter tout leur effort vers le sud et n'accordaient guère d'attention aux nains isolés en leur sein. Comprenant que cette situation ne durerait pas, les nains renforcèrent leurs fortifications et attendirent.

L'attaque fut aussi féroce que les nains pouvaient le craindre. L'un après l'autre, les forts extérieurs tombèrent aux mains de l'ennemi, mais chacun d'entre eux contribua à ralentir la machine de guerre du Chaos. Les guerriers nains qui devaient faire retraite grossissaient les rangs des grandes citadelles plus au nord. Citadelle par citadelle, bataille par bataille, les nains affaiblissaient l'envahisseur et sapaient son élan. Cette guerre d'usure dura des années. Une nuit, une tempête hors norme s'abattit sur les combattants et les précipita tous aux abris. Le lendemain matin, le ciel se dégagea et les nains découvrirent que les infectes créatures du Chaos n'assiégeaient plus leurs portes. Les éclaireurs ne découvrirent que quelques bandes isolées qui furent rapidement éliminées. Ce n'est que plus au sud que les nains retrouvèrent des armées de créatures contrefaites, des armées qui tenaient encore les routes vers le Vieux Monde. Les nains du nord étaient à nouveau en sécurité, mais toujours isolés.

Le Chaos n'a depuis jamais cessé d'être une menace, mais l'isolement des nains nordiques les a bien servis. Épargnés par les guerres de Vengeance et Gobelines, ils ont avec le temps retrouvé leur effectif d'origine, même s'ils n'ont pas profité des avancées techniques suscitées par ces guerres.

Les premières tribus humaines sont arrivées dans la future Norsca à l'époque où Karak Varn et Karak Ungor tombaient aux mains des peaux-vertes. Les archives historiques ne mentionnent que brièvement cette arrivée : quelques mots sur les pitoyables embarcations avec lesquels les émigrants avaient pourtant traversé la mer des Griffes, leur faible nombre, leurs outils de bois et de pierre. Les nains évitèrent d'abord tout contact avec les nouveaux venus, craignant qu'ils ne soient au service du Chaos. Avec le temps, des relations se nouèrent et les deux races se rapprochèrent. Les cultures se sont mutuellement influencées au point d'adopter des styles artistiques similaires, et les deux peuples se sont découvert un amour commun de l'indépendance, de l'esprit de clan, des beuveries, du combat à mains nues et des poèmes interminables.

L'influence du Chaos a malheureusement réussi à séparer les deux races. Les Nordiques, fascinés par la proximité des Terres Incultes du Chaos, se sont mis à adorer les dieux chaotiques. Certaines tribus ont bien résisté à la séduction des puissances destructrices mais elles ont dû se résigner à fuir vers les terres plus sûres du sud. C'est ce phénomène qui explique les migrations des VI°, VIII° et IX° siècles vers les côtes nord de l'Empire, ainsi que le périple bien connu de la tribu Roman jusqu'à Erengrad aux alentours de 1500C.I.

L'amitié qui liait les nains nordiques à leurs voisins humains fit place à la gêne et à la méfiance. Les nains ont cessé de commercer avec les humains et ont repris leur travail de fortifications. Ils ont détruit les pistes qui reliaient leurs mines et communautés aux agglomérations nordiques et ont érigé d'énormes pierres sarsen aux frontières de leurs territoires. Chacune de ces pierres porte une puissante maître rune consacrée à la protection des terres naines. Isolés, les nains comprenaient bien que le pouvoir de cette protection ne pourrait toujours suffire. C'est pour cela qu'ils ont entrepris la construction d'Ungruvalk, la liaison souterraine entre Draksfjord et le fleuve Dypvann (*Dumaraz* en khazalide) qui sépare au sud-est la Norsca du Pays des Trolls. En 2291 C.I., les nains ont solidement protégé les deux extrémités de cette liaison et leurs drakkars peuvent maintenant accéder à la mer des Griffes sans avoir à contourner toute la Norsca.

Pendant la Grande Guerre contre le Chaos de 2302 C.I., la marine des nains nordiques a utilisé la liaison souterraine entre le port de Sjoktraken et la mer des Griffes pour harceler les flancs des hordes du Chaos en route pour Kislev. Et c'est là-bas, dans la bataille finale du Bois Grovod que les nains nordiques et impériaux se sont retrouvés après 7000 années de séparation.

Les Montagnes des Géants (*Grontklug*) recèlent de beaux gisements de fer, de métaux nobles (argent, principalement) et de gemmes. L'ambre affleure souvent dans les vallées. Les forêts de conifères des côtes montagneuses abritent une abondance de gibier et les eaux des rivières ou de la mer grouillent de poissons. L'importante population de trolls et de géants attirent les tueurs de tout le Vieux Monde. C'est donc une terre d'abondance qui a vu naître les quatre principales citadelles du nord: Kraka Drak "Citadelle du Dragon"), Kraka Dorden ("Citadelle du Tonnerre"), Kraka Ravnsvake ("Citadelle du Nid de Corbeau") et Kraka Ornsmotek ("Citadelle du Pic de l'Aigle").

Les citadelles nordiques sont plus petites que celles du Bout du Monde mais, cependant, très impressionnantes. Contrairement à celles du sud, elles doivent beaucoup au travail du bois et les bâtiments de surface y représentent une part plus importante de l'ensemble. Toutes comptent au moins une grande salle cérémonielle en surface pour les fêtes et réceptions des voisins humains. Les mines sont ouvertes sous la citadelle, mais peuvent s'étendre très loin sous les montagnes environnantes. Le commerce, autrefois florissant avec les villes et les villages humains, a presque complètement cessé. Les quelques échanges qui subsistent se font avec les communautés du sud qui fournissent aux nains textiles, produits agricoles, poissons et quelques produits de luxe en échange d'armes, d'autres produits de leur forge ou de bijoux.

KRAKA DRAK

La plus grande et la plus riche des citadelles nordiques, Kraka Drak, contrôle les plus beaux gisements de fer, d'argent et de saphir de toute la Norsca. La côte alentour est abondamment pourvue en ambre. Le petit port de Sjoktraken sur le Draksfjord est relié à la mer des Griffes par l'Ungruvalk.

Kraka Drak est la capitale du Grand Roi Thorgard Cromson et de sa reine Sifna Throrindottir du clan Dordegruden. Le 33 Ffornskrak (Vorgehheim dans le calendrier impérial) de chaque année, le Grand Roi préside la fête de Grungni (*Guzulmor Grungni*) et l'Althing des Ancêtres (*Throngrim Gromthi*). Les nains viennent de toute la Norsca pour traiter à l'Althing les problèmes importants et régler les disputes. L'Althing est une institution très importante pour les nains du nord et c'est cette assemblée qui décide des mesures à adopter à l'encontre des adorateurs nordiques du Chaos.

KRAKA DORDEN

La deuxième des citadelles nordiques est Kraka Dorden, située au nord-ouest de Kraka Drak dans les montagnes qui dominent Taldursfjord. Dirigée par le roi Logamir Ulfarson et la reine Friga Alaricdottir du clan Zhargrun, elle est connue pour ses fourrures, ses gisements de fer, d'étain et de quartz et sa production d'outils métalliques. La majorité des nains nordiques qui se sont fait un nom comme explorateurs ou aventuriers dans des expéditions humaines viennent de cette citadelle; le plus célèbre est certainement Treggi Barbesalée qui participa aux explorations historiques d'Eric le Perdu et d'Ericson Perdu.

KRAKA RAVNSVAKE

Le roi Haarkon Vikramson et la reine Inga Ottardottir du clan Ziflinskaud règnent sur Kraka Ravnsvake dans les montagnes au sud-ouest de Kraka Drak, à l'extrémité du Draksfjord. D'importants gisements d'okrinaduraz, la pierre dure bleu-gris utilisée par les sculpteurs nains pour créer des statuettes à l'effigie de leurs ancêtres révérés ou d'autres objets d'art, s'étendent directement sous la citadelle. Les montagnes environnantes recèlent, de plus, des gisements substantiels de fer, de cuivre et d'argent.

KRAKA ORNSMOTEK

Kraka Ornsmotek est la plus septentrionale des citadelles du nord et la plus lourdement fortifiée. Cette partie des Montagnes des Géants est la plus infestée en trolls, géants et Chaos du monde connu et la citadelle compte plus de tueurs et de Berserkers que toutes les autres citadelles nordiques réunies. Le roi "Fléau des Géants" Forsetison et la reine Vanyra Karindottir du clan Agrilaz sont deux formidables guerriers et des officiers compétents.

Située dans une région isolée et dangereuse, Kraka Ornsmotek est assise sur les seules mines d'or d'importance de Norsca, ce qui lui assure la deuxième place au palmarès des citadelles les plus riches. Elle bénéficie aussi des plus riches gisements d'obsidienne et de diamants en dehors des Montagnes du Bout du Monde. Bien des marchands se risquent donc sur les pistes et cols étroits qui y conduisent. Tous les guerriers nains ou humains du sud en mal d'emploi peuvent y obtenir un contrat de garde ou d'escorte.



LA FIN DE KAZAD GRUND

Mille années avant la fondation de l'Empire, dans les marches septentrionales du Bout du Monde, la forteresse naine de Kazad Grund florissait sous le règne de Wulfram le Brusque, le grand Roi nain. Depuis la Grande Trahison, les clans de Kazad Grund étaient les gardiens de Gorlnir, l'antique marteau. Cette arme fabuleuse avait autrefois appartenu aux Seigneurs Ancestraux et les runes complexes qui la décoraient lui conféraient de grands pouvoirs magiques. Quand ce marteau mortel était jeté dans la bataille, il ne manquait jamais sa cible et revenait sans faillir dans la main de son porteur.

C'est à l'époque sauvage, que les générations futures appelleraient les Guerres Trolls, que Kazad Grund vit venir sa fin. Les violentes éruptions de la Montagne Tonnerre chassaient les enfants de Mork et Gork vers le nord. Le seigneur de guerre orque Gruk Défense de Sanglier réunit sa tribu et s'allia aux Gobelins de la Nuit de la Lune Noire pour attaquer la forteresse naine isolée. L'attaque surprit Kazad Grund, mais la forteresse s'était soigneusement préparée à tout type d'agression. Dans sa sagesse, le roi avait depuis longtemps décrété que les Gardiens du Marteau devaient être toujours prêts à défendre leur trésor sacré.

Le fort qui tenait l'entrée nord du col qui menait à Kazad Grund s'avéra incapable de contenir la horde peaux-verte de Gruk. La pleine force du Waaagh le frappa comme un coup de marteau asséné par les dieux eux-mêmes. Le Roi Wulfram se trouvait au milieu de ceux qui durent faire face à la grouillante marée verte.

Cet émouvant récit de la défense et de la chute de Kazal Grund nous a été transmis par Magister Johannes Grün dans son livre "Une Histoire des Peuples Nains". Après sa mort en 2389, l'authenticité de son récit a cependant été mise en doute: dates contradictoires, armes anachroniques, etc. Certains érudits ont même affirmé que l'étude historique de Grün ne se basait pas sur vingt ans de travail dans les Montagnes du Bout du Monde, mais plutôt sur quinze mois de bière naine dans deux petites tavernes de Nuln. Quoi qu'il en soit, son récit est toujours considéré comme un rapport valide sur la structure et les défenses d'une forteresse naine classique et comme une juste description de l'héroïsme nain face à une mort certaine.

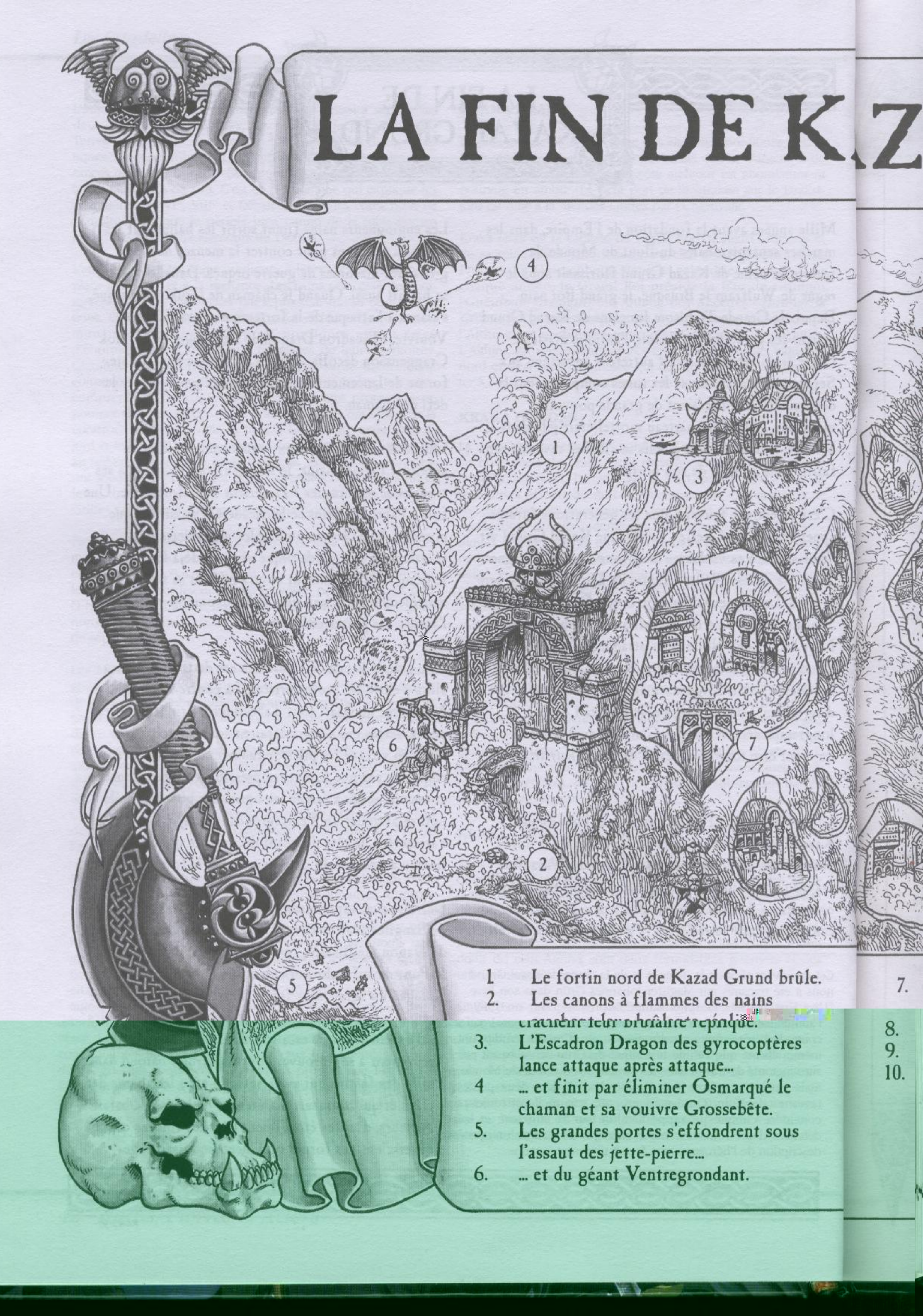
Les engingneurs nains firent sortir les balistes et les canons à flammes pour contrer la menace des grossières machines de guerre orques. Dans le ciel, on se battait aussi. Quand le chaman de Gruk, Osmarqué, s'élança à l'attaque de la forteresse sur sa fidèle Vouivre, l'Escadron Dragon de l'Engingneur Nordok Craggensson décolla aussitôt de la plus haute plate-forme de lancement de Kazad Grund pour relever le défi du chaman.

Quand les ignobles peaux-vertes commencèrent à déborder l'armée naine, le Roi Wulfram ordonna à ses troupes de se réfugier à l'intérieur de la forteresse. Une fois à l'abri, les nains se barricadèrent aussi vite que possible. Mais les innombrables jette-pierre qui suivaient l'avant-garde orque visaient déjà les portes et le géant Ventregrondant ajouta bientôt sa fureur à leur martèlement. Et c'est ainsi qu'au deuxième jour de l'assaut, les portes cédèrent.

Une grande bande de Pourfendeurs de trolls s'élança alors d'entre les portes brisées. La contre-attaque désespérée ne visait tout d'abord qu'à tarir le flot des peaux-vertes qui s'engouffraient sous la montagne. Mais en voyant les piles de cadavres nains, ils furent emportés par une fureur irrépressible et tuèrent encore et encore, jusqu'à percer les lignes des gobelins de la nuit et attaquer un Ventregrondant enragé. Quand ils s'arrêtèrent, la tête du géant décorait ce qui restait du linteau au-dessus du grand pont vers la forteresse.

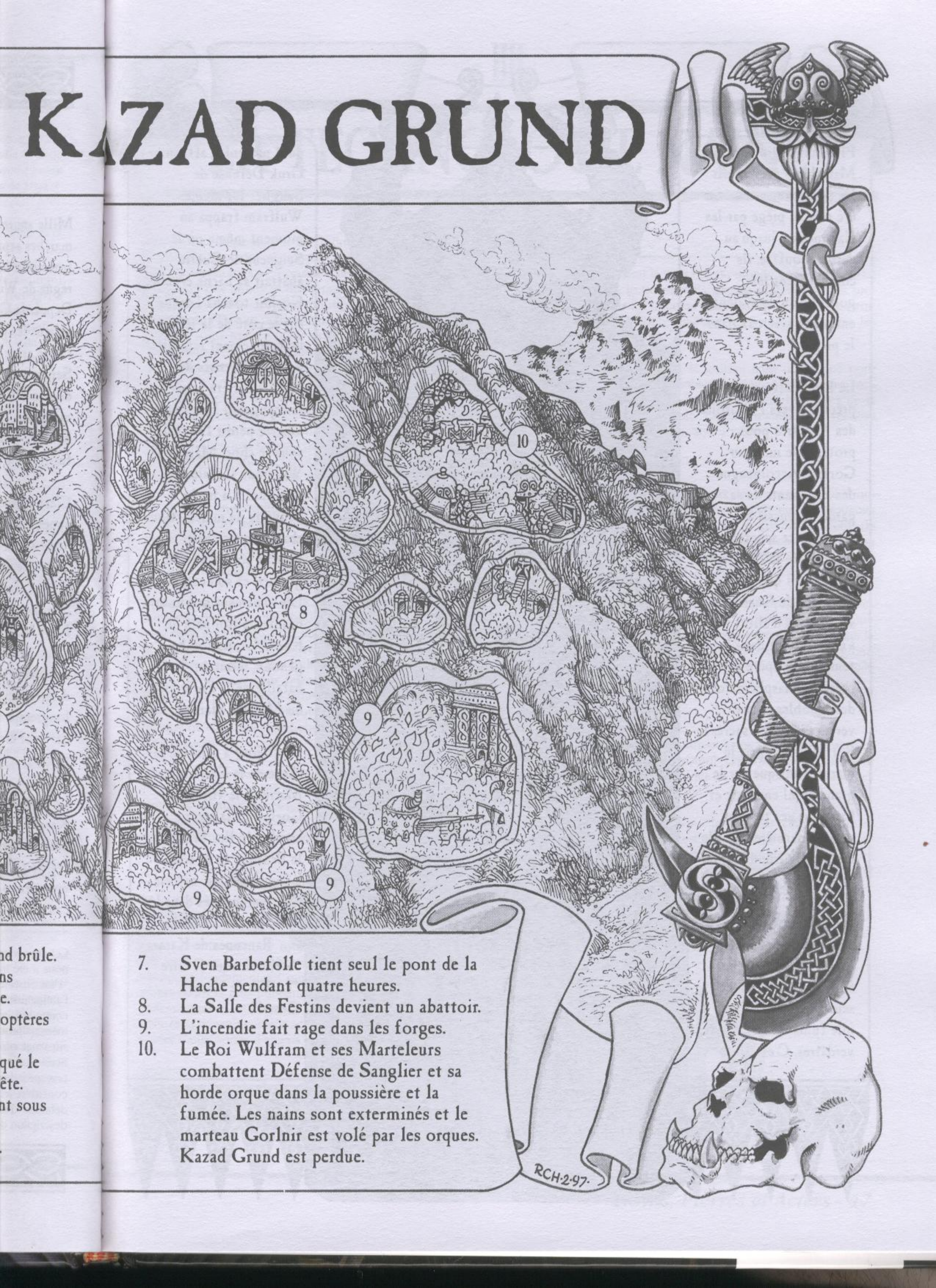
Derrière eux, cependant, les armées de Gruk Défense de Sanglier avaient envahi la forteresse. Un Égorgeur de dragon vieillissant, Sven Barbefolle, défendit seul le Pont de la Hache qui enjambait le Malheur de Karagar, un abîme sans fond. Plusieurs trolls de pierre firent le grand plongeon. On se battait dans toutes les salles, chambres et escaliers. De nombreux nains réussirent à se retrouver pour un dernier baroud dans la salle des festins qui avait entendu tous les chants des clans et qui résonnait maintenant de bruits de bataille. Ailleurs, d'autres étouffaient dans les fumées qui se déversaient des forges où l'incendie faisait rage.

RCH·2·97·


LA FIN DE K.Z
4
1
3
6
7
2
5
1. Le fortin nord de Kazad Grund brûle.
2. Les canons à flammes des nains crachent leur brûlante réplique.
3. L'Escadron Dragon des gyrocoptères lance attaque après attaque...
4 ... et finit par éliminer Osmarqué le chaman et sa vouivre Grossebête.
5. Les grandes portes s'effondrent sous l'assaut des jette-pierre...
6. ... et du géant Ventregrondant.
7.
8.
9.
10.

nd brûle.
ns
e.
optères
qué le
ête.
nt sous

KAZAD GRUND



7. Sven Barbefolle tient seul le pont de la Hache pendant quatre heures.
8. La Salle des Festins devient un abattoir.
9. L'incendie fait rage dans les forges.
10. Le Roi Wulfram et ses Marteleurs combattent Défense de Sanglier et sa horde orque dans la poussière et la fumée. Les nains sont exterminés et le marteau Gorlnir est volé par les orques. Kazad Grund est perdue.

Plusieurs régiments de Marteleurs pressés par les peaux-vertes avaient été pris au piège par les flammes et, jusqu'au dernier souffle, ils combattirent les gobelins qu'ils avaient entraînés avec eux dans le piège.

Le Roi Wulfram se précipita vers l'Oratoire des Ancêtres pour protéger le marteau Gorlnir. Accompagné des survivants de sa garde, il réussit à atteindre ce sanctuaire au sommet de la forteresse juste avant que le Seigneur de Guerre et ses Balèzes d'élite s'engouffrent dans le temple. Exaspéré par la présence blasphématoire des ignobles peaux-vertes en ce lieu sacré, le Roi Wulfram prit le marteau antique sur le grand autel enclume et harangua ses troupes pour la dernière bataille de Kazad Grund.

Un par un, les nains tombèrent sous les coups des orques et Wulfram le Brusque finit par se retrouver seul au sommet d'une pile fumante de cadavres verdâtres. C'est alors qu'il put enfin affronter Gruk Défense de Sanglier lui-même. Wulfram frappa au moment même où le Seigneur de Guerre abattait sa hache cruelle. Gorlnir toucha l'orque sur le côté de la tête et un craquement retentit : une des défenses de Gruk avait été brisée et le répugnant Seigneur de Guerre perdit l'équilibre sous le choc. Mais pour Wulfram, il était déjà trop tard. La hache couverte de malédictions chamaniques avait tranché son armure de gromril et son estomac. Les mains sur sa blessure béante, le Roi nain de Kazad Grund tomba à genoux, mourant. La bataille de la Forteresse du Marteau était perdue.

De ce jour à celui-ci, la chute de la Forteresse du Marteau, le vol de Gorlnir et la mort cruelle du Roi Wulfram le Brusque et de tout son peuple, ont été enregistrés dans le Grand Livre des Rancunes de Karaz-a-Karak sous le titre "La Fin de Karaz Grund".

LA TECHNOLOGIE NAINE

Les interdits imposés par la Guilde des Engingneurs Nains exaspèrent bien des chercheurs, mais ne menacent en rien l'avance technologique écrasante de la race naine. Les nains produisent des armes et des armures de la meilleure qualité. Leur maîtrise des armes à poudre est inégalée ; seuls les humains de l'Empire utilisent autant les armes à feu et ils doivent aux nains tout ce qu'ils savent à ce sujet. La Guilde des Engingneurs produit enfin une gamme de machines de guerre sans équivalent chez les autres peuples.

Le travail du métal et la mécanique ont toujours fait partie des traditions naines, mais nombre d'historiens ont souligné l'accélération des avancées technologiques naines pendant les Guerres Gobelines. Écrasés par le nombre, les nains se sont tournés vers des armes et protections de plus en plus sophistiquées pour parer à ce handicap.

Les attaques incessantes des orques et des gobelins imposaient un lourd tribut à la race : les pertes dans les forteresses et les colonies étaient irremplaçables. Les nains devaient neutraliser la supériorité numérique des peaux-vertes ou disparaître.

C'est peu après la chute de Karak Drazh que les engingneurs nains ont découvert la poudre à canon. L'explosion qui a salué cette découverte avait dévasté les laboratoires de la guilde mais l'efficacité de la nouvelle arme ne faisait aucun doute. La poudre à canon servit d'abord à déclencher avalanches et chutes de pierres pour fermer certains cols impossibles à défendre ou prendre une bande de peaux-vertes en embuscade. L'efficacité de ces attaques était encore accrue par la panique qu'elles suscitaient chez les orques et les gobelins les moins aguerris.

Il fallait encore concevoir le moyen d'utiliser la puissance dévastatrice de la poudre en bataille rangée. L'invention du canon se fit attendre pendant plusieurs décennies et celle du fusil bien plus encore. Ces créations naines comptent parmi les armes non magiques les plus dévastatrices qui soient.

La seconde avancée technologique cruciale de l'histoire naine est la machine à vapeur. Devenus moins nombreux, les nains avaient besoin d'accroître leur capacité à fouiller la terre pour ramener ses richesses minérales à la surface. La machine à vapeur leur fournit une source d'énergie mécanique pouvant être appliquée à toutes sortes de travaux. Ce sont ces deux inventions fondamentales qui ont fait de la Guilde des Engingneurs Nains la plus puissante et la plus respectée des guildes professionnelles. Elle a veillé, depuis, à améliorer progressivement et systématiquement ses compétences technologiques et à créer toutes sortes d'engins nouveaux.

Certaines entrées de la chronologie (pages 106-109) permettent un suivi rapide des progrès des machines de guerre et autres technologies naines. Ce chapitre décrit les applications les plus courantes du génie nain.

Gromril

Le gromril est le métal le plus dur du monde connu et l'un des plus rares. On ne le trouve qu'à grande profondeur, des profondeurs que seuls les mineurs nains savent atteindre. Les artisans nains sont de toute manière les seuls à connaître les secrets de son façonnage.

Bien plus précieux que l'or, le gromril n'est utilisé que pour les armes et armures de la noblesse naine et de certaines unités militaires d'élite, les Brisefers qui gardent les portes de la Voie Souterraine, par exemple. De fait, les nains ne vendent jamais d'objets en gromril aux autres races.

ARMURES DE GROMRIL

Les armures de gromril sont toujours des cuirasses ; seul Grungni lui-même, dit-on, possédait les compétences et pouvoirs magiques nécessaires pour façonner le gromril en cotte de mailles. Une armure de gromril confère 2 points d'armure et se combine normalement avec de la maille. Son Encombrement est le même que celui d'une cuirasse d'acier.

Toutes les armures de gromril ont été fabriquées pour des nains et ne peuvent être adaptées à un individu d'une autre race. En théorie, un service réellement exceptionnel envers la race naine pourrait être récompensé par une armure de gromril, mais aucun Ami des Nains n'a jamais bénéficié d'une telle faveur.

ARMES DE GROMRIL

Les plus compétents des armuriers nains savent fabriquer des marteaux et des haches en gromril. Les armes de gromril sont généralement gravées de runes et en tirent les avantages habituels.

Une arme de gromril présente les mêmes caractéristiques qu'une arme en acier si ce n'est qu'elle ne peut être brisée par les moyens habituels. Quand, par exemple, une arme de gromril est prise dans un brise-lames, c'est le brise-lames qui casse.

Les armes de gromril ont 95% de chances de résister aux magies anti-armes, comme les sortilèges de Magie de Bataille, *Amollir l'Arme*, *Casser l'Arme* ou *Subvertir l'Arme* des **Royaumes de la Sorcellerie**.

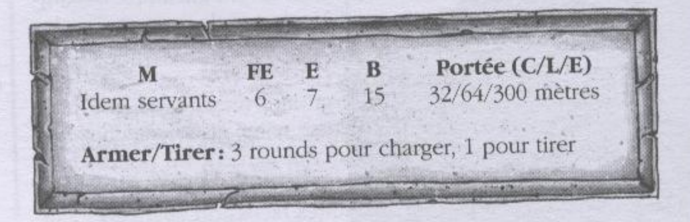


Armes Légères et Moyennes

Les nains sont réputés pour leur utilisation de l'artillerie, mais ils ont aussi conçu des armes pouvant être utilisées par deux, voire un seul guerrier.

BOMBARDE

La bombarde est un petit canon, de la taille d'un seul fût de canon orgue (voir p. 50). Elle tire un boulet de la taille d'un poing de nain. Légère, elle peut être portée par ses deux servants et mise en batterie en 1D3 rounds.



M	FE	E	B	Portée (C/L/E)
Idem servants	6	7	15	32/64/300 mètres

Armer/Tirer : 3 rounds pour charger, 1 pour tirer

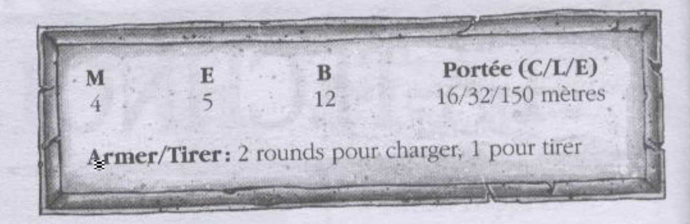
Les servants doivent avoir la compétence *Arme de Spécialisation – Bombarde*. La bombarde peut être utilisée (mais pas transportée) par un seul servant, mais le temps de rechargement est alors doublé.

LANCEFEU

Le lancefeu nain est un canon de cuivre renforcé de bagues d'acier. Un nain doit tenir le fût qui contient un mélange inflammable et un autre le système de mise à feu. Les deux parties du lancefeu sont reliées par un tube flexible. À la mise à feu, un liquide combustible jaillit du canon et s'enflamme au contact de l'air pour devenir un rideau de flammes. Les cibles subissent 1D2 coups à F4. Les cibles *inflammables* subissent 1D4 blessures additionnelles à chaque toucher.

Le lancefeu est une arme très dangereuse et ses deux servants doivent consacrer de nombreuses heures à sa pratique avant de recevoir la compétence *Arme de Spécialisation – Lancefeu* (et payer le coût normal en PE).

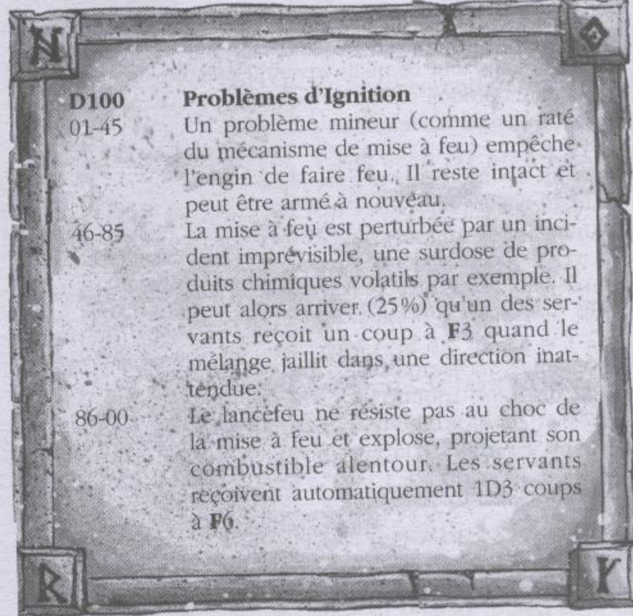




M	E	B	Portée (C/L/E)
4	5	12	16/32/150 mètres

Armer/Tirer : 2 rounds pour charger, 1 pour tirer

Utilisez la table suivante pour déterminer les problèmes d'ignition des lancefeu.

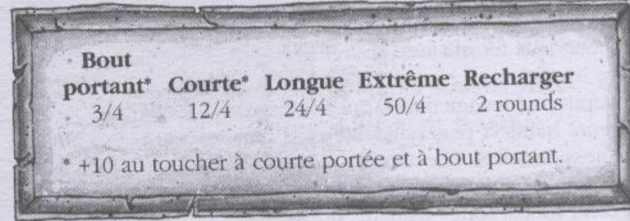


D100	Problèmes d'Ignition
01-45	Un problème mineur (comme un raté du mécanisme de mise à feu) empêche l'engin de faire feu. Il reste intact et peut être armé à nouveau.
46-85	La mise à feu est perturbée par un incident imprévisible, une surdose de produits chimiques volatils par exemple. Il peut alors arriver (25%) qu'un des servants reçoit un coup à **F3** quand le mélange jaillit dans une direction inattendue.
86-00	Le lancefeu ne résiste pas au choc de la mise à feu et explose, projetant son combustible alentour. Les servants reçoivent automatiquement 1D3 coups à **F6**.

Fusil

Les nains sont les maîtres de la fabrication d'armes à feu et même s'ils ont partagé certaines de leurs connaissances à ce sujet avec les humains, les fusils nains restent très supérieurs à n'importe quelle arme à feu humaine. Les caractéristiques qui suivent sont données sous la forme utilisée pour les armes à feu dans le livret **WJRF, Le Nouvel Apocryphe** : les nombres indiqués sous chaque portée sont Portées en mètres/Force Effective. On notera que la FE n'est pas réduite à portée Extrême.

FUSIL NAIN



Bout portant*	Courte*	Longue	Extrême	Recharger
3/4	12/4	24/4	50/4	2 rounds

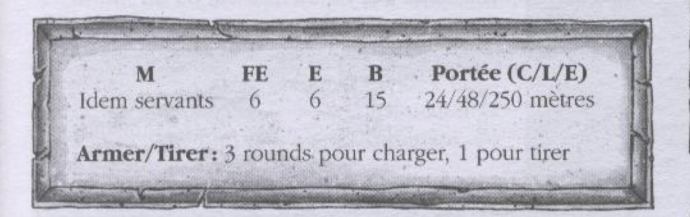
* +10 au toucher à courte portée et à bout portant.

MORTIER

Le mortier nain est un canon court dont la forme rappelle celle d'un mortier de cuisine. Il tire en cloche un boulet de diamètre standard et peut donc toucher une cible derrière un

obstacle, une muraille ou une colline. Le tir en aveugle s'accompagne cependant d'une pénalité de -50 en **CT** à moins qu'il ne soit dirigé par un observateur en position de voir la cible.

Le mortier, comme la bombarde, requiert normalement un équipage de deux servants. Ceux-ci doivent avoir la compétence *Arme de Spécialisation – Mortier*. Le mortier peut être utilisé (mais pas transporté) par un seul servant, mais le temps de rechargement est alors doublé.



M	FE	E	B	Portée (C/L/E)
Idem servants	6	6	15	24/48/250 mètres

Armer/Tirer : 3 rounds pour charger, 1 pour tirer

TROMBLON D'AFFUT

Le tromblon d'affût est une arme en deux parties (le canon et son support) qui peut être transportée partout par son équipage de deux servants. L'arme peut être mise en batterie très rapidement (1D3 rounds) et être chargées avec des billes de plomb, des clous, des graviers ou d'autres projectiles. Les soldats nains en charge d'un tromblon d'affût doivent avoir la compétence *Arme de Spécialisation – Tromblon*.

Les règles concernant cette arme sont données p. 37 du livret **WJRF, Le Nouvel Apocryphe**.

ARQUEBUSE À PLUSIEURS CANONS

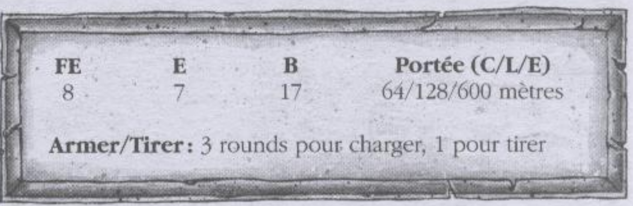
Les arquebuses à plusieurs canons sont des versions miniatures du canon orgue (voir page suivante) utilisées par deux servants. Les fûts plus étroits tirent des balles d'environ deux centimètres de diamètre, mais un même cadre peut en accueillir une dizaine. Les règles concernant ces armes sont données p. 35 du livret **WJRF, Le Nouvel Apocryphe**. Les servants doivent avoir la compétence *Arme de Spécialisation – Armes à Feu*. Les arquebuses à plusieurs canons peuvent être utilisées par un seul servant, mais le temps de rechargement est alors doublé. Elles ne peuvent être déplacées par une seule personne que si elles sont montées sur roues et même ainsi le mouvement est réduit de moitié.

Armes Lourdes

Les nains utilisaient la poudre contre leurs ennemis des siècles avant les premiers feux d'artifices de Cathay. De nos jours, ils emploient toujours beaucoup plus l'artillerie que les autres races et leur précision reste sans rivale. Les engingneurs ont conçu toutes sortes de canons et seules les pièces les plus communes de l'arsenal nain vont maintenant être décrites. Chacune des pièces d'artillerie qui suivent requiert un équipage d'au moins trois servants formés à l'*Arme de Spécialisation* pertinente. Les batteries sont généralement commandées par un canonnier qui leur assure une efficacité maximale. Les résultats des tirs de chaque pièce de la batterie sont alors déterminés avec la **CT** de ce canonnier.

CANON DE MARINE

Le canon de campagne (voir plus loin) est la pièce d'artillerie naine la plus commune. Une version plus légère a été développée par les engingneurs de Barak Varr pour équiper la flotte. Il arrive qu'on déleste un bâtiment nain de ses canons pour les utiliser à terre sur des affûts de fortune, mais ce n'est pas une pratique courante.

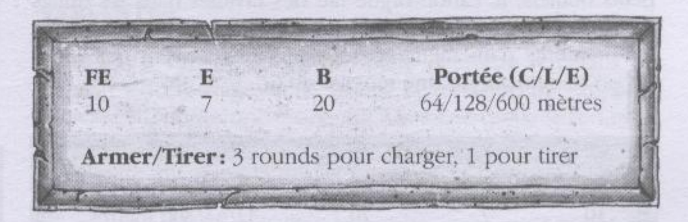


FE	E	B	Portée (C/L/E)
8	7	17	64/128/600 mètres

Armer/Tirer : 3 rounds pour charger, 1 pour tirer

CANON DE CAMPAGNE

C'est ainsi que l'on appelle le canon à tout faire des armées naines. Le canon de campagne utilisé par les nains ressemble tout à fait à celui qui équipe les armées de l'Empire – ce qui n'a rien de surprenant quand on considère tout ce que l'École Impériale d'Artillerie de Nuln doit aux nains – mais sa conception et sa facture supérieures en font une arme plus sûre. Un problème d'ignition ne survient que si le jet de tir indique un double (voir **WJRF** p. 129).



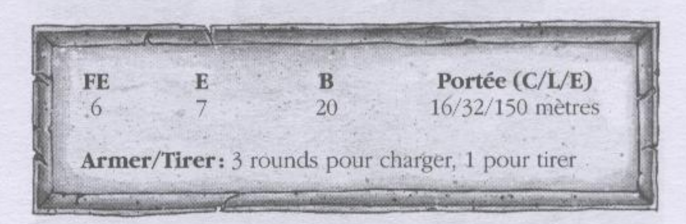
FE	E	B	Portée (C/L/E)
10	7	20	64/128/600 mètres

Armer/Tirer : 3 rounds pour charger, 1 pour tirer

Les nains de Barak Varr utilisent une version légèrement modifiée du canon de campagne sur leurs plus gros bâtiments de guerre, une version navale baptisée canon tempête.

CANON À FLAMMES

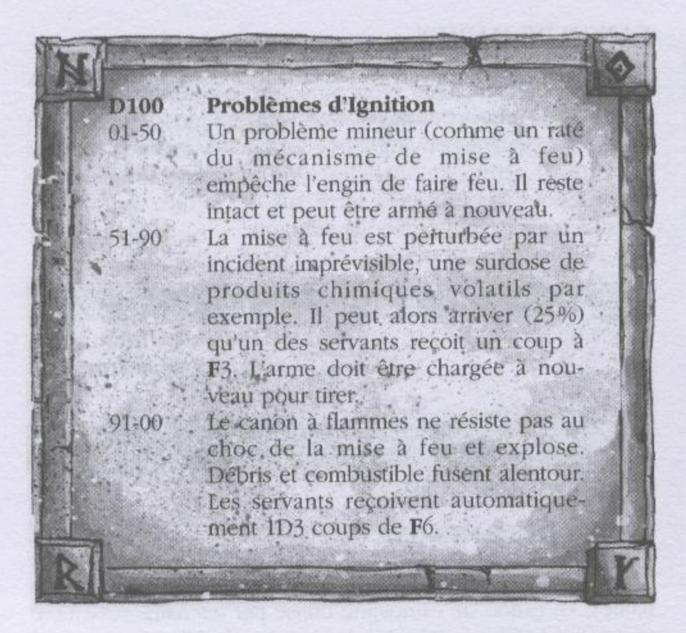
Les canons à flammes ressemblent beaucoup aux canons de campagne, mais fonctionnent selon un principe complètement différent. Ils utilisent un mélange de produits chimiques inflammables pour projeter une boule de feu sur l'ennemi. Cette boule de feu couvre un diamètre de 2D6 mètres autour de son point d'impact et les malheureux occupants de la zone encaissent 1D3 coups à **F**6. Les cibles *inflammables* subissent 1D4 blessures supplémentaires par coups.



FE	E	B	Portée (C/L/E)
6	7	20	16/32/150 mètres

Armer/Tirer : 3 rounds pour charger, 1 pour tirer

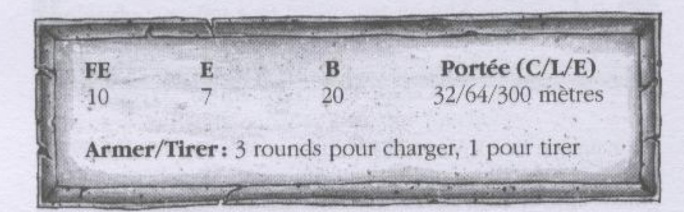
Utilisez la table suivante pour déterminer les problèmes d'ignition des canons à flammes.



D100	Problèmes d'Ignition
01-50	Un problème mineur (comme un raté du mécanisme de mise à feu) empêche l'engin de faire feu. Il reste intact et peut être armé à nouveau.
51-90	La mise à feu est perturbée par un incident imprévisible, une surdose de produits chimiques volatils par exemple. Il peut alors arriver (25%) qu'un des servants reçoit un coup à **F3**. L'arme doit être chargée à nouveau pour tirer.
91-00	Le canon à flammes ne résiste pas au choc de la mise à feu et explose. Débris et combustible fusent alentour. Les servants reçoivent automatiquement 1D3 coups de **F6**.

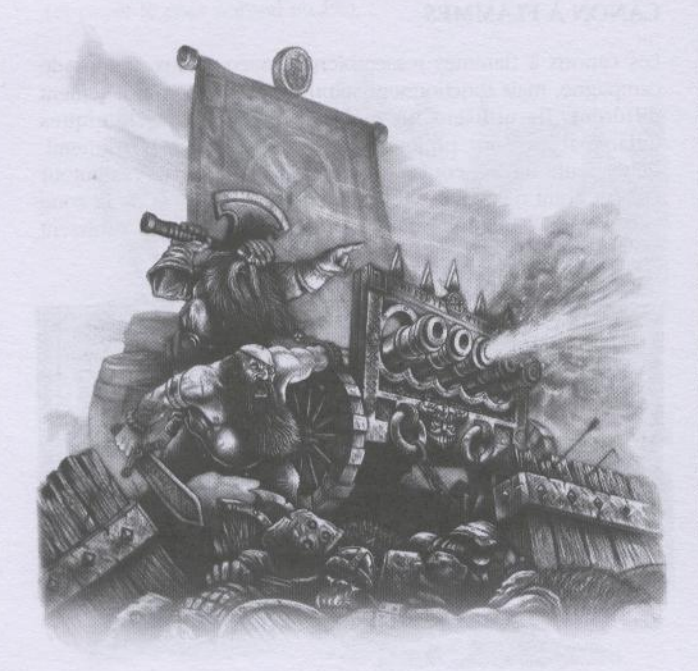
CANON ORGUE

Les canons orgues sont des ensembles de trois à cinq canons légers réunis dans un cadre sur roue. Chacun peut être tiré séparément ou en salve. Malgré le moindre impact de ses petits boulets, le canon orgue fait des ravages dans les unités d'infanterie en rang serré et autres cibles non abritées. Tous les membres d'un même groupe cible encaissent des dommages identiques sur une réussite de tir.



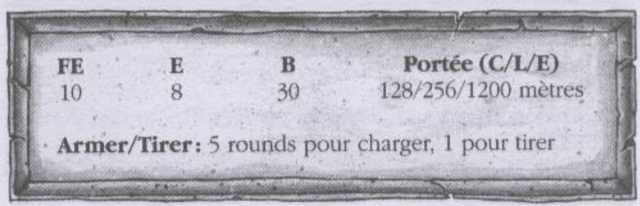
FE	E	B	Portée (C/L/E)
10	7	20	32/64/300 mètres

Armer/Tirer : 3 rounds pour charger, 1 pour tirer



CANON TONNERRE

La plus grosse pièce de l'arsenal nain ne peut suivre l'armée en campagne. Le canon tonnerre protège les forteresses naines à partir d'emplacements fixes et les mouvements de visée sont généralement assistés par une machinerie hydraulique. L'utilisation de cette machinerie requiert un test d'**Int** (affecté d'un malus de -10 quand aucun des servants n'est compétent dans l'*Arme de spécialisation* pertinente). Un échec indique que le canon se déplace trop ou trop peu : la marge d'échec apporte un malus supplémentaire à la **CT** au moment du tir.



FE	E	B	Portée (C/L/E)
10	8	30	128/256/1200 mètres

Armer/Tirer : 5 rounds pour charger, 1 pour tirer

TORPILLE

La torpille n'est utilisée que par les sous-marins Nautilus de Barak Varr même s'il y a eu quelques essais d'installation de tubes uniques sur des canonnières et des bâtiments du type Monitor. La torpille est un projectile sous-marin propulsé par une hélice, elle-même actionnée par un mécanisme à ressort. Sa tête explosive explose à l'impact et les dommages sont susceptibles de handicaper les plus grands bâtiments de guerre et d'envoyer les plus petits par le fond.

Quand une torpille atteint sa portée maximale sans avoir touché de cible, elle coule à pic faute de propulsion. Son mécanisme à ressort est assez peu fiable et les chances de défaut de construction sont de 10%. Jetez 1D10 et consultez la table qui suit pour déterminer les effets d'un tel défaut.



D10	Effet
1-3	La torpille dévie de 4D10 degrés vers la gauche.
4-6	La torpille dévie de 4D10 degrés vers la droite.
7-8	La torpille ne parcourt que 1D10x100 mètres avant de couler.
9	La tête n'explose pas quand elle touche la cible
10	La torpille ne quitte pas son tube ; le tireur peut réessayer de la tirer le round suivant.

M	FE	E	B	Portée (C/L/E)
8	10	5	10	120/240/1000 mètres

Armer/Tirer : 1 pour tirer*

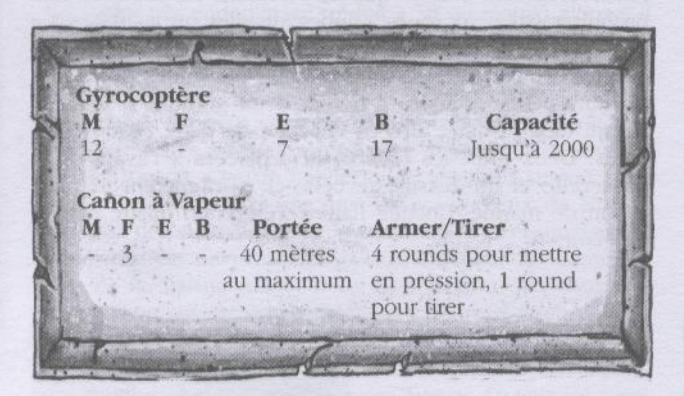
* Charger une torpille dans son tube prend 6 tours à quai et nécessite un équipement spécial. Par temps calme, cela peut aussi se faire en mer mais l'opération prend alors 20 tours et plus selon les circonstances.

Gyrocoptères



Ces machines volantes sont propulsées par un ingénieux moteur à vapeur, léger mais très efficace, qui brûle un charbon très pur appelé *Gbor*. C'est le même moteur qui alimente les canons à vapeur qui constituent l'armement standard du gyrocoptère. L'appareil est extrêmement manœuvrable; il peut décoller ou atterrir à la verticale ou même rester en vol stationnaire. Les gyrocoptères rendent d'immenses services à la race naine et sont utilisés au combat, pour des reconnaissances, le transport du ravitaillement ou des messages. La complexité de leur construction et de leur entretien, et le coût du carburant, en restreignent cependant l'emploi.

Les gyrocoptères de combat sont les plus nombreux. Ils sont armés de canons à vapeur qui projettent un jet de vapeur brûlante chargée de billes de plomb. Le canon à vapeur monopolise une bonne part de la pression débitée par le moteur et ne peut donc être utilisé qu'en vol stationnaire. Les gyrocoptères peuvent aussi transporter jusqu'à dix bombes explosives ou incendiaires identiques à celles qui sont décrites pages 127-128 du livre des règles **WJRF**. La tactique favorite des pilotes de gyrocoptères consiste à rester cachés en stationnaire derrière une colline, un bâtiment ou un bosquet en attendant l'ennemi. Quand celui-ci se présente, l'engin surgit, décharge ses canons à vapeur et file avant que l'ennemi ne puisse répliquer.



Gyrocoptère

M	F	E	B	Capacité
12	-	7	17	Jusqu'à 2000

Canon à Vapeur

M	F	E	B	Portée	Armer/Tirer
-	3	-	-	40 mètres au maximum	4 rounds pour mettre en pression, 1 round pour tirer

Le gyrocoptère vole comme un planeur. À la différence d'autres créatures volantes, il peut effectivement voler sur place et n'a pas besoin de maintenir une vitesse minimale.

Réussir à tirer sur un gyrocoptère donne lieu à un jet de 1D6 pour déterminer qui du pilote (5 ou 6) ou de la machine (1-4) a été touché. Le gyrocoptère a **E**5 et **B**20. Il est possible de choisir le pilote pour cible grâce à un tir de précision (**WJRF**, p. 129).

Le canon à vapeur du gyrocoptère ne peut tirer que lorsque l'appareil est immobile. Il projette un cône de vapeur et de plombs de 40 mètres de long et 10 mètres de diamètre. Toutes les cibles prises dans cette zone reçoivent automatiquement 2D6 coups de **F**3. Les armures non magiques n'apportent aucune protection contre la vapeur, mais restent efficaces contre les plombs; pour refléter la chose, on réduira les Points d'Armure de la cible de moitié.

Les gyrocoptères de combat peuvent voler quatre heures à **M**10 avant de devoir refaire le plein. Utiliser la vitesse maximale de l'appareil réduit son autonomie de 1 heure. Les appareils de ravitaillement peuvent voler 4 heures en charge et 4 heures à vide. Les engins de reconnaissance ont une autonomie de 6 heures.

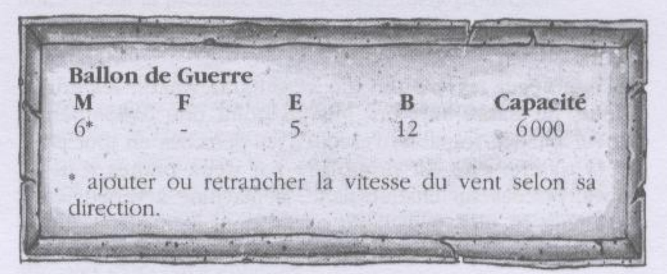
VARIANTES

Le canon à vapeur d'un gyrocoptère peut être remplacé par un port d'accrochage, entre le nez et le ventre de l'appareil, pouvant supporter une charge de 1500 Enc (2000 si l'on retire aussi les bombes). C'est un mode de transport extrêmement coûteux et quelque peu risqué et seules les cargaisons les plus urgentes ou précieuses sont expédiées ainsi. Il est parfois arrivé que semblable ravitaillement aérien permette à une forteresse naine de tenir jusqu'à l'arrivée des renforts.

Quelques gyrocoptères ont été allégés au maximum pour la reconnaissance aérienne et le transport des messages. Ces appareils ne sont pas censés combattre et n'ont qu'une **E** de 3 (voir ci-dessus). Ils diffèrent des planeurs standards par un **M** de 25 en vol horizontal et de 32 en plongeon (voir **WJRF**, p. 76).

Ballons de Guerre

Les ballons de guerre ont une autonomie très supérieure à celle des gyrocoptères quand les vents sont favorables. Ils sont équipés d'un moteur à vapeur allégé et d'une hélice et peuvent même remonter le vent à très faible vitesse. En cas de besoin, ils emportent des bombes spéciales; ovoïdes et empennées, elles ne rebondissent pas et peuvent être lancées d'une plus grande hauteur que les bombes standards quoique la précision soit moindre (-10 au toucher).



Ballon de Guerre

M	F	E	B	Capacité
6*	-	5	12	6000

* ajouter ou retrancher la vitesse du vent selon sa direction.

La Marine Naine

Les nains préfèrent, dans l'ensemble, le sous-sol à la surface et évitent autant que possible de se retrouver sur l'eau. Barak Varr est cependant une forteresse exceptionnelle. Seule la rivière Crâne la relie en effet au reste de Karaz Ankor. Cette voie fluviale qui court du Golfe Noir à la route de la Passe du Feu Noir près de Karaz-a-Karak n'a rien de sûre puisqu'elle traverse l'est des Principautés Frontalières et s'approche donc dangereusement des grandes routes d'invasions orques et gobelines. Les princes humains de la région ne valent d'ailleurs, bien souvent, pas beaucoup mieux que des bandits. Le Golfe Noir n'est pas non plus un havre de paix. Les races orques et les skavens ont l'une et l'autre attaqué Barak Varr par mer.

Pour contrer ces menaces, les engingneurs de Barak Varr ont développé un éventail de bâtiments de guerre allant des petites canonnières qui patrouillent sur la rivière aux formidables Léviathans et sous-marins qui assainissent le Golfe Noir. Dans cette spécialité, aucun engingneur au monde ne peut prétendre rivaliser avec ceux de Barak Varr.

Tous les bâtiments de guerre nains partagent des caractéristiques communes. Ils sont tous équipés de machines à vapeur qui propulsent le navire par l'intermédiaire de roues à aubes. Les nains s'affranchissent ainsi presque complètement des hasards du vent. La destruction de la roue à aubes ou de la machine paralyse bien sûr le navire. Les bâtiments de guerre nains sont lourdement blindés afin de soutenir le feu ennemi mais aussi les collisions. Tous sont équipés de bélier. L'équipage est de même parfaitement protégé des éléments extérieurs. On ne peut pénétrer dans un navire qu'en empruntant une des nombreuses écoutilles scellées. Enfin, les canons de ces navires sont toujours montés dans des tourelles mues par un système hydraulique qui peut les orienter dans presque toutes les directions.

Les derniers rapports indiquent que la flotte de Barak Varr comprend 3 Léviathans, 6 cuirassés, 6 sous-marins Nautilus, 18 Monitors et au moins 30 canonnières. Tous les canons de la flotte sont servis par des canonniers nains tout aussi compétents que leurs collègues terrestres.

	M	E	B
Canonnière	4	5	30
Monitor	4	8	40
Cuirassé	4	8	50
Léviathan	4	8	60
Nautilus	4 en surface 2 en plongée	8	40

CANONNIÈRE

Pour protéger la voie fluviale vers Karaz Ankor, les engingneurs de Barak Varr ont mis au point une canonnière à vapeur blindée, capable d'escorter les péniches en tout point de la rivière. Elle est propulsée par deux petites roues à aubes, placées sur chaque flanc, la machine à vapeur étant implantée en plein milieu du navire pour simplifier la transmission de l'effort vers les roues.

En plus de leurs missions d'escorte, les canonnières patrouillent sur la rivière à la recherche des pirates et du moindre signe d'accroissement de l'activité des peaux-vertes. La flotte fluviale de Barak Varr compte environ 25 canonnières. L'équipage comprend généralement un engingneur naval, un autre engingneur, un canonnier et deux à trois combattants embarqués.

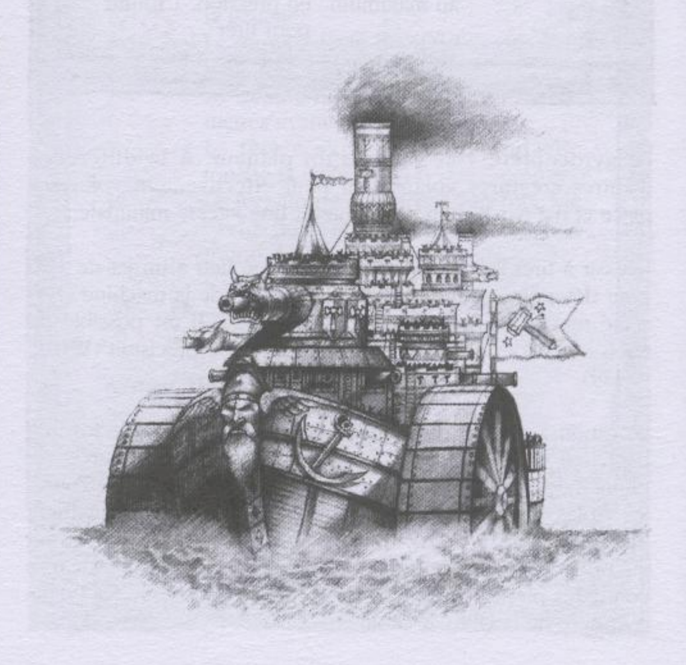
Les canonnières sont généralement armées d'un tromblon d'affût à chaque extrémité. À l'avant, le trou d'homme du canonnier offre un *abri solide* à son servant. Il est inclus dans une plate-forme orientable qui lui confère un arc de tir de 180 degrés. Le tromblon arrière est monté sur une plate-forme capable de couvrir les 360 degrés, mais qui n'offre qu'un *abri léger* au canonnier. Quand l'opposition le justifie, le tromblon d'affût de la poupe peut être remplacé par une petite bombarde ou un mortier.

MONITOR

Le type Monitor est le plus ancien modèle de la flotte naine. Ils patrouillent seuls dans l'estuaire du Sang et en pleine mer par groupe de trois. Les Monitors sont armés d'une seule tourelle de deux canons, un canon tempête et un canon de marine standard. La cheminée de la machine à vapeur limite la rotation de la tourelle à 270 degrés. Aux canons de la tourelle s'ajoutent de deux à cinq canons de marine sur chaque flanc. Le Monitor est propulsé par une seule roue à aubes à l'arrière.

CUIRASSÉ

Plus lourdement blindés que les Monitors, les cuirassés sont propulsés par deux roues à aubes jumelles sur les flancs. Ce dispositif leur permet de virer beaucoup plus rapidement que les bâtiments à voiles ou à rames des autres puissances maritimes. Les cuirassés arborent deux grandes tourelles à l'avant et à l'arrière, armées chacune de deux canons tempêtes. Deux tourelles plus petites, placées à l'avant de la passerelle et au-dessus de celle-ci, abritent chacune un canon de marine. Chaque flanc recèle enfin quatre canons de marine.



À ces armes lourdes, s'ajoutent encore des balistes et des tromblons d'affût dissimulés sous des écoutilles. Ces balistes sont souvent utilisées pour fixer d'épais cordages aux navires de bois ennemis qui peuvent être alors abordés ou détruits à loisir.

LÉVIATHAN

Les Léviathans sont les plus grands et les puissants bâtiments de guerre nains. Propulsés par trois grandes roues à aubes, une sur chaque flanc et une plus grande à l'arrière, ils patrouillent dans le Golfe Noir et la Mer du Sud. L'armement principal du navire est constitué par quatre grandes tourelles, deux à l'avant et deux à l'arrière, armées chacune de deux canons tempêtes. Deux tourelles plus petites sont placées au-dessus de la passerelle armée, chacune, d'un canon de marine. Chaque flanc abrite en plus quatre canons de marine et cinq canons tempêtes.

SOUS-MARIN NAUTILUS

Le Nautilus se comporte en surface comme n'importe quel autre navire à vapeur. Il est équipé de deux tourelles, à l'avant et à l'arrière de sa tour. La tourelle avant abrite un canon tempête et la tourelle arrière un canon de marine. Le Nautilus n'est pas propulsé par une roue à aubes mais par deux hélices jumelles.

C'est sa capacité à naviguer sous l'eau sur de petites distances (1D6+6 rounds) qui fait la force du Nautilus. Quand il refait surface, il doit y rester 2D6+2 rounds pour reconstituer sa réserve d'air et évacuer les fumées de ses chaudières. Quand un Nautilus très endommagé (réduit à 5**B** ou moins) plonge, il y a 10% de chance (plus 10% pour chaque **Blessure** au-dessous de 5) pour qu'il ne remonte jamais.

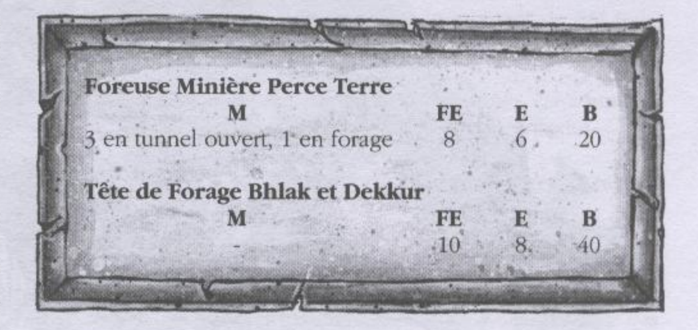
Sous l'eau, le Nautilus conserve une certaine capacité offensive. Quatre tubes à torpilles, deux sur chaque flanc, peuvent tirer vers l'avant. Chacun contient une torpille à ressort (voir p. 50). Tout le monde sait que les nains (ceux de Norsca exceptés) détestent l'eau. Le recrutement des équipages de sous-marins est un problème permanent pour les commandants de la marine naine. Il est bien connu que ceux qui s'embarquent sur ces engins sont presque aussi fous que des pourfendeurs de trolls. De fait, les nains de Barak Varr qui s'estiment déshonorés peuvent choisir de rejoindre l'équipage d'un Nautilus plutôt que la secte des Tueurs. Le taux de perte important de cette branche de la marine est ainsi compensé par cette source relativement stable de volontaires.

La Foreuse Minière Perce Terre

Toutes les branches de la technologie naine ne relèvent pas de l'art de la guerre. La foreuse minière Perce Terre, qui a remplacé l'ancienne foreuse hydraulique, a été l'une des premières applications de la machine à vapeur.

Les nains avaient d'abord installé une énorme foreuse à vapeur sur un affût de canon modifié. La foreuse avait été forgée dans le meilleur acier et sa machine à vapeur occupait presque tout le volume de l'engin. Son efficacité était limitée, mais elle allait inspirer bien des améliorations aux engingneurs. La machine à vapeur fut tout d'abord redessinée pour permettre une plus grande vitesse de rotation de la foreuse. Celle-ci s'émoussait alors beaucoup trop vite et dut être renforcée. À cette fin, les engingneurs cajolèrent les artisans de la Guilde des Joailliers pour obtenir les fragments de diamants qu'ils allaient fixer sur les angles d'attaque de la foreuse. Les engingneurs travaillèrent ensuite à protéger les opérateurs de la machine, puis le support roulant fut modifié afin de recevoir une seconde machine à vapeur destinée à la propulsion de l'ensemble.

La Perce Terre est un engin à vapeur à six roues, blindé à l'avant et sur les côtés afin de protéger la machine et ses opérateurs des projections de débris. À l'avant du véhicule, une dalle de quartz parfaitement polie permet à l'opérateur de voir la tête de la foreuse et la roche à défoncer. La tête Bhlak et Dekkur de la foreuse est forgée dans le meilleur acier, puis sertie de diamants. Elle est actionnée par une des deux machines à vapeur, tandis que l'autre fait tourner les roues de l'engin. La Perce Terre consomme une énorme quantité de carburant et n'est utilisée que sur les roches les plus dures (comme le granit) ou quand un tunnel doit être réalisé très rapidement.



Foreuse Minière Perce Terre

M	FE	E	B
3 en tunnel ouvert, 1 en forage	8	6	20

Tête de Forage Bhlak et Dekkur

M	FE	E	B
-	10	8	40

NOTES SUR LA TECHNOLOGIE NAINE

Les engins nains les plus modestes et les plus courants appartiennent à la forteresse et sont utilisés pour le bien commun. Les pièces les plus importantes et les plus récentes (tel un canon orgue ou un gyrocoptère) sont, en revanche, le plus souvent la propriété de l'engingneur qui les a conçues et construites. Les seules exceptions à cette règle sont les inventeurs qui n'ont pu financer eux-mêmes un projet très important, comme un cuirassé ou un nouveau modèle de ballon de guerre (voir **Cœur du Chaos**, le dernier volume des **Pierres du Destin**), ceux qui ont conçu leur engin sur ordre du chef de leur communauté et, bien sûr, les héritiers de l'inventeur.

De fait, la plupart des produits de la technologie naine sont des pièces uniques et les standards absolus sont bien rares. Tous les gyrocoptères sont différents et certains fonctionnent mieux que d'autres. Chaque modèle de canon de campagne a ses particularités propres selon les préférences et idées nouvelles de l'engingneur qui l'a créé. Le plus expérimenté des pilotes ou des canonniers nains peut avoir des problèmes quand il doit utiliser pour la première fois un équipement particulier.

Un engin important, complexe ou rare est un sujet de fierté pour son propriétaire et sa forteresse. En combat, il est plutôt utilisé comme une pièce unique que comme l'élément d'un ensemble, et chaque engingneur ou pilote cherche systématiquement à démontrer la supériorité de sa machine et de ses compétences. Les escadrons de gyrocoptères, bataillons de canons orgues ou flottes de canonnières sont extrêmement rares et ne sont réunis que lorsque les armées naines doivent affronter leurs pires ennemis.


RG.
01.



LA MAGIE

Les nains sont réputés pour leur maîtrise de la magie runique et l'art des runes est la forme de magie la plus couramment pratiquée par les nains. Ce n'est cependant pas la seule. Les expatriés nains, en particulier, ont appris de leurs voisins humains divers autres arts magiques.

La Magie Runique

La magie runique est décrite en détail au chapitre 12 des **Royaumes de la Sorcellerie**. Les pages qui suivent résument ce chapitre et décrivent quelques runes supplémentaires.

LES FORGERONS DES RUNES

Les nains pratiquent d'autant plus volontiers la magie runique, qu'à la différence des autres formes de magie, elle est extrêmement fiable et prévisible. Les forgerons des runes sont les seuls nains capables d'apposer les runes sur les objets qu'ils fabriquent et sont, de fait, tenus en haute estime. Les grands forgerons des runes et leurs plus fameuses créations sont des sujets de légende. Les secrets des runes se transmettent uniquement de forgeron des runes à apprenti, un apprenti qui doit d'abord prouver qu'il est digne de cet héritage sacré. On sait que certains forgerons des runes ont préféré emporter leurs secrets dans la tombe plutôt que les transmettre à quelqu'un qui n'avait pas toute leur confiance.

INSCRIRE LES RUNES

Inscrire une rune magique, ce n'est pas seulement graver un symbole avec l'outil approprié. Par la méditation et les antiques Litanies des Runes, le forgeron des runes concentre l'énergie magique dans la rune. Ce transfert est, mentalement et physiquement, épuisant. L'enclume couverte de runes du forgeron est son outil le plus précieux car c'est à travers elle qu'il canalise l'énergie dans la rune. Il l'utilise même quand il doit peindre une rune sur du cuir ou du tissu, la graver dans le bois ou sur une porte de pierre.

Les forgerons des runes peuvent inscrire les runes sous deux formes différentes : rune temporaire ou rune permanente. Les runes temporaires sont les plus faciles à inscrire, mais elles perdent rapidement leur pouvoir magique. Les runes permanentes demandent des semaines de travail et surtout, elles ne peuvent être inscrites qu'avec une Enclume du Destin. Les puissantes maîtres runes requièrent, en plus, des ingrédients si rares qu'il faut parfois des années pour les réunir.

Les Enclumes du Destin

Aux yeux des nains, les Enclumes du Destin comptent parmi les possessions les plus précieuses, si bien qu'elles sont généralement gardées au cœur des forteresses. Une poignée d'entre elles appartient en propre à des forgerons des runes qui se les transmettent depuis des siècles de maîtres à apprentis. Quelques-unes de ces dernières sont détenues par des expatriés nains et ne sont donc pas protégées par les murs d'une forteresse.

Un forgeron des runes qui veut inscrire une rune permanente sur un objet ne peut le faire qu'en utilisant une Enclume du Destin, un privilège qui n'est pas accordé à la légère par les Seigneurs des Runes. Le postulant doit généralement prouver que l'objet qu'il se propose de créer contribuera à l'honneur et à la gloire de la race.

Inscrire une Rune Permanente

Pour créer un objet rune permanent, le forgeron des runes doit travailler 1D4+2 semaines par rune à inscrire avec un minimum de 4 heures par jour. Il peut consacrer plus d'heures à un objet s'il souhaite une facture supérieure ou de riches ornements, mais cela ne change rien au délai d'inscription de la rune. Chaque jour, il doit dépenser le montant de PM indiqué dans la description de la rune.

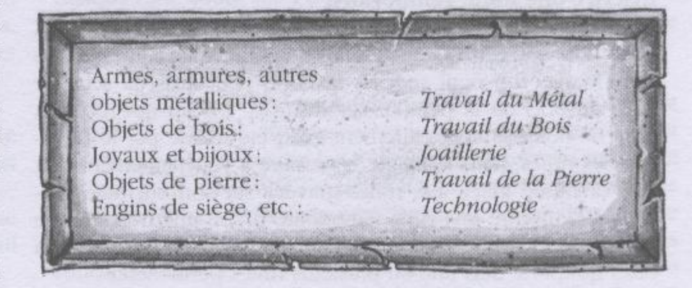
À la fin de cette période, le forgeron des runes est soumis à un test de *contre-magie* (**FM**) pour chaque rune inscrite.

Sur une réussite, la rune a été correctement apposée et restera pour toujours sur l'objet.

Sur un échec, une erreur a été commise et la rune ne confère aucune propriété magique à l'objet. Le dessin de la rune est visible et ceux qui n'ont pas la compétence *Connaissance des Runes* pourront prendre l'objet pour un objet rune, mais il ne fonctionnera jamais comme tel.

Un 99-00 indique un contrecoup magique : l'objet explose avec une force proportionnelle aux PM investis dans sa création. Pour chaque 10 PM dépensés pour le fabriquer (le nombre requis par la rune multipliée par le nombre de jours nécessaires pour créer l'objet rune), le forgeron des runes, et tous ceux qui se trouvent à moins de 12 mètres, subissent 1**B** de dommages. Ceux qui se trouvent de 12 à 24 mètres encaissent la moitié de ces dommages. Ceux qui sont au-delà ne risquent rien.

Le forgeron des runes doit aussi réussir un test de *construction* en utilisant la compétence qui gouverne la fabrication de l'objet :



Armes, armures, autres objets métalliques :	*Travail du Métal*
Objets de bois :	*Travail du Bois*
Joyaux et bijoux :	*Joaillerie*
Objets de pierre :	*Travail de la Pierre*
Engins de siège, etc. :	*Technologie*

Une réussite correspond à un objet parfaitement réalisé qui fonctionnera parfaitement.

Un échec signale un objet défectueux : les matériaux utilisés sont perdus, de même que les PM investis pour inscrire la rune (ou les runes).

Formes des Runes

Type de Runes	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Arme	*Découpe* *Enchantement* *Feu* *Frappe* *Parade* *Vitesse*	*Clivage* *Fureur* *Illusion* *Rupture* *Transformation*	*Destin* *Malédiction* *Percutante* *Puissance* *Rancune*
Armure	*Bouclier* *Pierre*	*Fortifiante* *Résistance*	*Fer* *Mange-Sorts*
Protection	*Bataille* *Prévention*	*Lenteur* *Sanctuaire*	*Courage* *Kadrin* *Peur*
Spécial	*Eau* *Lumière* *Préservation*	*Explosion* *Révélation* *Signal* *Vision Lointaine*	*Abondance* *Purification* *Tuevermine*
Talisman	*Avertissement* *Chance* *Détection de l'Ennemi* *Restauration*	*Alarme* *Brise-Sort* *Communication* *Fournaise* *Ouverture* *Tiédeur* *Verrou*	*Franchissement* *Guérison* *Silence*
Technologie*	*Forge* *Incendie* *Pénétration* *Précision*	*Encouragement* *Fortune* *Vaillance*	*Chercheuse* *Déguisement* *Immolation* *Rechargement*

* NOTE : À la différence des autres runes, les runes de technologie semblent avoir une autre fonction (plus limitée) que l'amélioration des machines de guerre. La plupart ont des effets divers sur les armes à projectiles ou même sur d'autres objets, comme précisé dans leur description.

Un 99-00 indique un défaut indétectable au premier abord. L'objet explosera à la première utilisation, infligeant les mêmes dommages que dans le cas d'un contrecoup magique.

Inscrire une Rune Temporaire
Une rune temporaire peut être inscrite sur n'importe quel objet. Elle est généralement gravée sur du métal ou sur une gemme avec un outil spécial, mais on peut aussi la sculpter dans du bois ou la peindre sur du tissu. L'objet qui reçoit la rune ne doit pas nécessairement avoir été réalisé par le forgeron des runes, mais la magie nécessaire à l'enchantement doit être canalisée grâce aux runes gravées sur son enclume personnelle. Inscrire une rune temporaire prend une trentaine de minutes. Une rune temporaire ne peut être inscrite sur un objet qui porte déjà une ou plusieurs runes permanentes.

Le forgeron des runes dépense le nombre de points de magie indiqué dans la description de la rune et fait un test de *contre-magie*.

Un succès indique que la rune a été inscrite correctement : l'objet restera enchanté jusqu'à utilisation de la rune ou la prochaine pleine lune de Mannslieb. La rune s'évanouit alors et l'objet cesse d'être enchanté.

Sur un échec, l'inscription est incorrecte et la rune dépourvue de pouvoir – seule une réussite de *Connaissance des Runes* permet cependant de la distinguer d'une véritable rune magique. Le forgeron des runes perd sans résultat ses points de magie et les composants éventuels. Un 99-00 se traduit par l'explosion décrite auparavant.

Fatigue Mentale
La fatigue mentale induite par l'inscription d'une simple rune temporaire n'est pas négligeable. Les chances de succès du forgeron des runes diminuent à chaque nouvelle rune inscrite moins de 24 heures après la première, ce que reflète un malus cumulatif de -10 au test de *contre-magie*. Un forgeron des runes qui inscrit une deuxième rune subit donc un malus de -10, une troisième un malus de -20, etc.



RÈGLES DE MAGIE RUNIQUE

Tous les objets runiques sont soumis aux sept règles qui suivent (excepté dans quelques cas particuliers qui sont traités dans la description des runes concernées):

1. Règle de Trois
Aucun objet ne peut recevoir plus de trois runes quand il est forgé. Il est virtuellement impossible de façonner un objet capable de supporter un semblable afflux de pouvoir.

2. Règle de Forme
Les runes d'arme ne peuvent être inscrites que sur des armes, les runes d'armure que sur des armures, les runes de technologie que sur les machines de guerre, etc. Il existe un petit nombre d'exceptions à cette règle: quand une rune peut être apposée sur un matériau atypique, le fait est signalé dans sa description.

3. Règle d'Orgueil
Deux objets portant la même combinaison de runes ne peuvent coexister à moins de 100 mètres l'un de l'autre. Tout objet rune qui viole cette règle devient inerte tant que dure cette situation.

4. Règle de Jalousie
Il est impossible d'inscrire plus d'une maître rune sur un même objet. De plus, deux objets portant la même maître rune (peu importent les combinaisons) ne peuvent coexister à moins de 100 mètres l'un de l'autre. Tout objet rune qui viole cette règle devient inerte tant que dure cette situation.

5. Règle de Combinaison
À l'exception des Maîtres Runes, toutes les runes peuvent être combinées pour produire des effets différents ou cumulatifs. Par exemple, une amulette portant trois *runes de Bataille* accorde à son porteur une réduction de 3 sur la table des *Coups Critiques*.

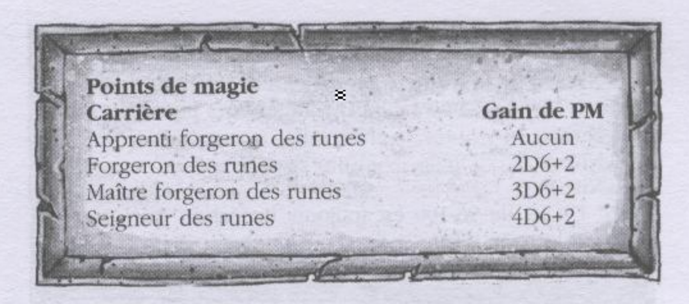
6. Règle d'Incompatibilité
Il est impossible d'inscrire une rune, même temporaire, sur un objet magique enchanté par sorcellerie. Toute tentative d'infraction à cette règle se traduit par une explosion qui détruit l'objet magique considéré et inflige 1D6 coups de **F** 4 à toute personne à moins de 3 mètres.

7. Règle de Désaccord
Les non-nains ne s'accordent qu'assez mal à la magie runique. De fait, quel que soit le nombre d'objets runes portés par un non-nain, seules les trois runes les moins puissantes (en termes de niveau) sont fonctionnelles; les autres sont inertes. Il revient au MJ de déterminer quelles sont les runes actives et inertes quand le cas se présente.

Toute tentative d'infraction aux sept règles de la magie runique est vouée à l'échec; aucun forgeron des runes n'est actuellement capable de canaliser plus de pouvoir magique dans un même objet. La tentative se traduira, de plus, par une formidable explosion magique: un coup de **F** 8 sur tout ce qui trouve à moins de 12 mètres et de **F** 4 de 12 à 24 mètres.

POINTS DE MAGIE

Inscrire une rune coûte des points de magie (PM) au forgeron des runes. Il gagne ces PM en s'élevant dans la hiérarchie de son art. La table qui suit précise les gains de points de magie apportés par chaque niveau:



Points de magie

Carrière	**Gain de PM**
Apprenti forgeron des runes	Aucun
Forgeron des runes	2D6+2
Maître forgeron des runes	3D6+2
Seigneur des runes	4D6+2

Les forgerons des runes ne peuvent récupérer les points de magie dépensés qu'en chantant la Litanie des Runes, décrite dans **Les Royaumes de la Sorcellerie**, p. 111.

APPRENDRE LES RUNES

Avant d'inscrire une rune, un nain doit d'abord l'apprendre. Le forgeron des runes de niveau 1 acquiert deux des runes de Thungni en commençant sa carrière, le coût de ces runes étant inclus dans celui du niveau. Par la suite, il doit respecter quatre conditions pour en apprendre une autre:

- avoir accès aux connaissances nécessaires;
- être d'un niveau suffisant pour l'inscrire;
- avoir suffisamment de PE pour régler son coût;
- réussir le test d'**Int** qui lui permettra de la comprendre.

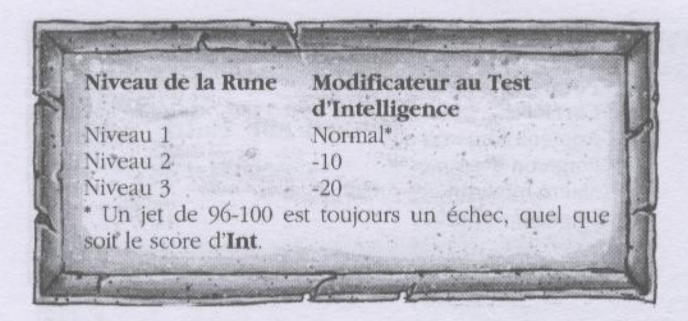
Accès aux connaissances
Le forgeron des runes doit, dans un premier temps, trouver un moyen d'accéder à la connaissance de cette rune: invariablement, un autre forgeron des runes. Les forgerons des runes nains ne mettent, en effet, jamais leurs connaissances par écrit. De plus, les runes ne sont transmises que de maître à apprenti, jamais échangées entre égaux. Un forgeron des runes doit donc, pour apprendre de nouvelles runes, redevenir pour un temps un apprenti et se soumettre humblement à l'autorité d'un aîné plus sage et plus vénérable. Le personnage devra se plier aux devoirs d'un apprenti, mais le joueur n'a bien sûr pas à régler en PE le coût d'un retour à ce niveau.

Niveau
Un forgeron des runes ne peut apprendre que les runes de niveau 1, un maître forgeron des runes, les runes de niveau 1 et 2, et un seigneur des runes les runes de niveau 1, 2 et 3.

Expérience
Chaque rune coûte 200 PE par niveau. Les forgerons des runes doivent donc choisir entre nouvelles runes et progression de carrière quand il s'agit d'investir leurs PE.

C'est encore plus cher pour les forgerons des runes qui ont quitté cette carrière. Ils conservent leurs pouvoirs magiques et restent capables d'inscrire les runes (un forgeron des runes qui devient pour un temps Combattant des Tunnels n'oublie pas pour autant ses anciennes compétences). Cependant, ils ne peuvent plus se concentrer complètement sur l'étude des runes et doivent donc payer le double pour apprendre de nouvelles runes. S'ils réintègrent la carrière, le tarif redevient normal.

Test d'Intelligence
Le personnage doit enfin réussir un test d'**Int**. La difficulté du test dépend du niveau de la rune qu'il veut apprendre.



Niveau de la Rune	Modificateur au Test d'Intelligence
Niveau 1	Normal*
Niveau 2	-10
Niveau 3	-20

* Un jet de 96-100 est toujours un échec, quel que soit le score d'**Int**.

Les modificateurs aux tests d'**Int** sont déterminés avant de jeter les dés.

Si le test est réussi, le personnage connaît maintenant la rune et dépense le nombre requis de points d'expérience.

Sur un échec, il n'a pas compris la rune, mais il conserve ses PE – il pourra les dépenser pour apprendre une autre rune, progresser dans la carrière ou les garder pour plus tard.

Tentatives Successives
Un personnage qui n'a pas réussi à comprendre une rune peut retenter de la réapprendre s'il trouve un nouveau maître ou bénéficie d'une augmentation de son score d'Intelligence. Par exemple, un personnage qui a étudié en vain la *rune d'Incendie* auprès d'un certain maître, ne réussira pas à en comprendre les principes même s'il obtient que son maître lui répète ses explications encore et encore. En revanche, s'il trouve un autre mentor, un maître susceptible de lui fournir des explications différentes, il pourra à nouveau tenter sa chance. De même, un score d'**Int** revu à la hausse pourra permettre au personnage de saisir des concepts qu'il avait cru inaccessibles.

APPRENDRE LES MAÎTRES RUNES

Ce sont les runes créées par les seigneurs des runes à travers les siècles et transmises, depuis, de maître à élève. À la différence des runes de Thungni dont la connaissance est relativement répandue, les maîtres runes sont des secrets soigneusement gardés. Un personnage forgeron des runes pourra en obtenir quelques-unes de son maître, mais à la condition express qu'il ne les enseigne lui-même qu'à ses propres apprentis. Pour connaître une maître rune, il faut non seulement comprendre la rune elle-même, mais connaître aussi les longues et complexes incantations qui accompagnent son inscription et les composants nécessaires.

Les forgerons des runes protègent ces secrets avec tant de zèle que les personnages joueurs ne devraient y avoir accès que dans des circonstances exceptionnelles. Dans ce cas improbable, le test d'**Int** requis pour apprendre la maître rune reçoit un malus de -30 et le coût en points d'expérience est égal à 10 fois celui en points de magie.

OBJETS RUNES BRISÉS

Les objets runes ne sont pas plus résistants que des objets ordinaires et cassent donc tout aussi facilement. Quand cela se produit, les runes temporaires qu'ils peuvent porter perdent immédiatement tout pouvoir.

Les runes permanentes sont une tout autre affaire. Si la cassure se trouve directement sur une rune (25-75% de chance selon l'objet, le nombre de runes qu'il porte et ce qu'en pense le MJ), celle-ci perd définitivement tout pouvoir. En revanche, les runes qui n'ont pas été endommagées ne cessent de fonctionner que jusqu'à réparation de l'objet. Les runes d'une épée brisée, par exemple, retrouveront leurs pouvoirs si elle est reforgée. Un fragment d'épée portant une rune n'est cependant pas un objet magique.

À la discrétion du MJ, les runes permanentes peuvent exploser quand elles sont brisées, avec des effets identiques aux contrecoups magiques décrits plus avant (voir p. 55).

Armes Runes Célèbres

Ghal Maraz, Barrakul, Grimmaz. Ces noms sont ceux de quelques-unes des plus célèbres armes magiques naines.

Ces trois armes sont exemplaires de la pratique naine qui consiste à honorer les armes runes en leur donnant un nom. C'est souvent le forgeron des runes lui-même qui baptise l'arme qui lui a coûté tant d'effort. Le nom est alors généralement inscrit dans la lame en runes alphabétiques et se fond, invisible, dans le dessin général. Parfois, il est aussi apposé sur le pommeau ou la hampe. Quand le forgeron des runes n'a pas donné de nom à l'arme, son fier possesseur ne manque pas de le faire.

Possessions de choix, les armes runes sont rarement enterrées avec leur propriétaire. Elles sont plutôt considérées comme des trésors de famille ou de clan et leur possesseur est censé désigner avant sa mort le descendant qu'il juge digne d'en hériter. Les clans se déchirent rarement, mais la transmission des armes runes suscite parfois des conflits.

Un petit nombre d'armes runes sont devenues des légendes à part entière et tout aussi célèbres que les héros qui les ont brandies, quand ce n'est pas plus. C'est particulièrement vrai pour certains artefacts de pouvoir perdus dans un passé reculé, comme le démontrent bien les nombreuses quêtes organisées pour les retrouver.

GHAL MARAZ

"Marteau de Sigmar" pour les humains de l'Empire ("Fendoir de Crâne" pour les nains), cette puissante arme rune aurait été créée par le forgeron des runes Skalf Marteaunoir pour les Hauts Rois de Karaz-a-Karak. Des siècles plus tard, le Haut Roi Kurgan Barbe de Fer allait l'offrir à Sigmar, le guerrier unberogen qui l'avait sauvé des orques.

C'est aux mains de Sigmar que Ghal Maraz est devenue une légende. Ayant unifié les tribus de ce qui allait devenir l'Empire, le chef unberogen prit la tête de l'alliance des humains et des nains contre les peaux-vertes. Cette croisade connut son point culminant avec la sanglante bataille de la Passe du Feu Noir. La plus grande armée d'orques et de gobelins ayant jamais pénétré dans le Vieux Monde fut alors exterminée et les rares survivants regagnèrent les Terres Sombres sans demander leur reste. Dans l'année qui suivit, les tribus humaines se donnèrent Sigmar pour empereur et créèrent ainsi la plus grande nation du Vieux Monde.

Sigmar régna pendant cinquante années. Quand il sentit que son heure allait sonner, il abdiqua et prit la route de Karaz-a-Karak, pour restituer Ghal Maraz au Haut Roi de Karaz Ankor.



Le Premier Empereur voyageait seul vers cette citadelle et il disparut de l'histoire humaine en pénétrant dans la Passe du Feu Noir. Pour la génération qui suivit, son souvenir allait se transformer en culte et Sigmar devint le divin patron de l'Empire qu'il avait fondé.

En 500 C.I., une délégation de nains de Karaz Ankor se présenta à Altdorf avec un présent pour l'empereur Sigismond II : Ghal Maraz. D'après leurs dires, un humain aurait apporté le marteau à Karaz-a-Karak quelques années après la disparition de Sigmar. Après l'avoir remis au Haut Roi, il était reparti sans donner son nom. Le marteau avait rejoint les trésors de clan du Haut Roi, mais ce dernier avait été visité en rêve par Grungni : le dieu ancestral lui avait ordonné de restituer le marteau aux dirigeants de l'Empire de Sigmar car ils auraient besoin de sa force dans les temps à venir. L'empereur Sigismond s'empressa d'accepter le cadeau et déclara que le Marteau de Sigmar se transmettrait désormais d'empereur à empereur, qu'il devenait un des insignes impériaux et le symbole de l'amitié éternelle entre les peuples de l'Empire et les nains de Karaz Ankor.

Des rumeurs persistantes affirment que le marteau impérial n'est pas le véritable Ghal Maraz, qui fut, d'après les traditions naines, créé par les dieux ancestraux Thungni et Smednir à l'aube des temps. Ce second marteau aurait plutôt été forgé par les nains en signe d'amitié et baptisé Ghal Maraz pour honorer Sigmar. Les nains qui l'ont présenté à Sigismond l'appelaient "le marteau Ghal Maraz" mais n'ont jamais affirmé qu'il s'agissait bien de l'arme autrefois détenue par Sigmar. Selon cette version de l'histoire, Sigismond et ses conseillers auraient mal compris les représentants nains ou délibérément choisi de proclamer le retour du marteau de Sigmar dans l'Empire pour renforcer le trône. Le véritable marteau serait, d'après ces mêmes rumeurs, caché en quelque lieu secret des contreforts occidentaux de la passe du Feu Noir.



Les pouvoirs exacts de Ghal Maraz sont un secret d'État, mais divers rapports d'espion et témoignages de première main permettent de se faire une idée générale de ses capacités. Il semble porter un enchantement similaire à la *maître rune Distordante* qui lui permet d'ignorer les armures non magiques. Des rapports non confirmés affirment qu'il accroît la force de l'empereur et renouvelle sa vitalité.

La légende de Sigmar et les rares récits historiques de l'époque décrivent Ghal Maraz comme une arme beaucoup plus puissante. Cette différence de pouvoir apporte de l'eau au moulin de ceux qui remettent en cause l'authenticité du marteau de l'empereur. D'après les vieux contes, la maître rune de Ghal Maraz tuait les peaux-vertes qui avaient le malheur d'être frappées par le marteau et infligeait de terribles dommages aux démons et suppôts du Chaos. Elle aurait même protégé Sigmar de toute magie adverse et lui aurait permis de détecter les serviteurs du Chaos quel que soit leur déguisement. D'autres contes enfin accordent à Ghal Maraz la capacité de vol et celle de détruire un prince démon d'un seul coup.

D'après la position officielle de l'Empire, ces légendes ont été embellies par le passage du temps et le marteau qui symbolise maintenant l'autorité de l'empereur est bien celui que brandissait Sigmar. D'autres assurent, au contraire, qu'elles prouvent que le véritable Ghal Maraz n'a pas encore été retrouvé et qu'il a bien été forgé par les dieux ancestraux.

Le professeur Rickhardt Schleicher de l'université de Nuln a publié en 1876 C.I. une étude exhaustive des légendes sigmariennes. Ce travail attribue la paternité des récits les plus extraordinaires aux ménestrels bretonniens et constitue la base de la position officielle impériale en la matière. Certains jugent, bien sûr, qu'on ne peut accorder trop de crédit à un travail financé par la cour impériale de Nuln alors que la Bretonnie, alliée au Talabecland, menaçait d'annexer le Reikland. La propagande bretonnienne utilisait à l'époque ces mêmes légendes pour mettre en doute l'authenticité de l'actuel Ghal Maraz et affaiblir du même coup les prétentions de l'empereur Maximilien III au statut d'héritier légitime de Sigmar par la lignée des ducs de Stirland. Suivant les époques, les régions et les revirements politiques, les avocats les plus actifs de la théorie des deux marteaux ont été arrêtés, voire exécutés, pour trahison et diffusion de propagande étrangère.

GRIMMAZ

Appelée aussi "Maîtresse Sans Merci", Grimmaz est une hache rune forgée pendant la Guerre de Vengeance pour le clan Jarlki, un des clans dirigeants de Karak Ungor. Elle a été utilisée de manière éclatante par Grim Jarkli et a conquis ses droits à une célébrité éternelle pendant l'assaut de la dernière colonie elfe du Vieux Monde, là où s'étend maintenant Marienburg. Après la perte de leur forteresse en -1500 C.I. au profit des gobelins de la nuit de la tribu de l'Œil Rouge, les Jarlki, comme tant d'autres clans nobles, avaient trouvé refuge à Karaz-a-Karak, où ils préparaient la reconquête de leur citadelle perdue.

Sous la direction du roi Skorri Morgrimson, les clans ont fait une première tentative en ce sens en -975 C.I. Après quelques batailles victorieuses, le chef de clan reçut pour tâche de tenir la porte sud pendant qu'un contingent pénétrait dans les niveaux intérieurs de la forteresse. Une contre-attaque sauvage des gobelins de la Griffe Tordue expulsa les forces jarkli de la porte, condamnant du même coup les nains de l'expédition souterraine. Au mépris des ordres du roi, tenir en attendant

des renforts, Strakerd se fit tuer en essayant de percer les lignes gobelines pour reprendre la porte. Les nains furent repoussés dans la vallée sous Karak Ungor et durent finalement faire retraite vers Karaz-a-Karak. Grimmaz est, depuis, restée aux mains des gobelins.

Dans les dernières phases de la Grande Guerre contre le Chaos, le roi Belegar prit la tête d'une expédition de nains de Karak Ungor qui devait établir une base permanente semblable à celle qui fut fondée par Skalf Égorgeur de Dragon près de Karak Azgal un millénaire auparavant. Le roi comptait beaucoup sur une nouvelle arme forgée par le maître des runes Skal Skallanson et son premier objectif était de reprendre Grimmaz.

Les peaux-vertes s'avérèrent trop nombreuses. Belegar reçut une blessure fatale dans le dernier combat et choisit son fils Ulfar pour lui succéder. Le roi défunt fut ramené à Karaz-a-Karak pour y être enterré en attendant la reconquête de Karak Ungor.

Des rumeurs invérifiables prétendent que Grimmaz a été cédée par les gobelins de la Griffe Tordue à ceux de l'Œil Rouge, qui l'ont vendue aux hobgobelins d'orient. D'autres la signalent entre les mains d'une bande errante de nains corrompus rencontrée près du Haut Col (Belyevorota), au nord-est de Praag.

Grimmaz est censée être une grande arme runique qui accroît la vitesse et l'impact des attaques de son porteur. On dit aussi qu'elle pourrait détruire les armes ennemies, même celles qui sont protégées par leurs propres enchantements. Le prince Ulther, chef actuel des nains de Karak Ungor et petit-fils du Roi Belegar, offre une récompense pour tout renseignement permettant de récupérer Grimmaz. Nombre de ceux qui sont partis en quête à cette fin n'ont plus jamais été revus.

GNOLDRON

Ce marteau runique aurait été la possession la plus précieuse du clan Funimrik de la Guilde des Forgeron des Runes de Karak Vlag. Gnoldron, "Vieux Tonnerre", a été créé pendant la Guerre de Vengeance par le forgeron des runes Arnek Ragason. Vieux Tonnerre s'est rendu célèbre en abattant les portes de nombre de places fortes elfes et en brisant les crânes d'une multitude de chefs de guerre orques à travers les millénaires. On dit aussi qu'il aurait été utilisé par le forgeron des runes Chrobak Brasdefer pour tuer le dragon Ioridrak.

Le dernier possesseur connu du marteau était le forgeron des runes Tudnak Haudsen qui se trouvait à Karak Vlag quand cette citadelle fut emportée par la dernière ncursion du Chaos. Toute trace de la citadelle a disparu, de même que ses habitants, et le marteau Gnoldron a dû subir le même sort.

Il y a un siècle de cela, des trappeurs kislévites ont rencontré dans les Montagnes du Bout du Monde une bande de nains corrompus par le Chaos dont le chef portait un marteau de guerre richement orné. Un des survivants de la rencontre, Ivan Keanovitch, a rapporté que ce marteau magique produisait à volonté des éclairs. Après des recherches à la Grande Bibliothèque de Marienburg, l'explorateur impérial Thomas Ostermann a déclaré qu'il était convaincu que les quelques renseignements ramenés par Keanovitch prouvaient que ce marteau magique était bien Gnoldron. Ostermann a organisé une expédition en 2430 C.I. pour retrouver le marteau runique, mais il n'est jamais revenu. Son journal, remis au temple de Véréna de Middenheim, est le seul récit de son expédition.

On croit que Gnoldron porte sur son fer une puissante maître rune inconnue qui lui permet de tirer des éclairs sur des cibles à distance et de produire un assourdissant coup de tonnerre quand il frappe un objet ou un adversaire. Certains pensent aussi que la maître rune le protège des attaques magiques similaires comme Éclair et Boule de Feu.

On ne sait pas si le marteau porte d'autres runes. Il est en tout cas certain que la personne qui le retrouverait pourrait exiger une récompense d'importance auprès de n'importe quel roi nain ou seigneur des runes.

BRYNGANDAZ

Bryngandaz est un pic gravé de runes, dont le nom pourrait se traduire par "Trouveur d'Or". Cette arme – et outil de mineur – a été créée par un forgeron des runes inconnu pour les riches rois mineurs d'Ekrund à l'âge d'or de Karaz Ankor. Quand Ekrund a uni ses forces à celles de Karak Azgal et Barak Varr pour attaquer les colonies elfes de Tilée, le roi mineur Ekkel Olivson se trouvait en première ligne, armé de Trouveur d'Or.

Pendant les invasions orques de -1500 C.I., les richesses d'Ekrund ont attiré bien des peaux-vertes dans les montagnes du Dos du Dragon. Le roi mineur Murkan Ekkelson dirigeait l'héroïque résistance des nains et Bryngandaz s'illustra en maintes occasions. Quand les nains se trouvèrent encerclés dans leurs mines sans autre espoir que d'en finir au plus vite, il prit la tête de ses troupes d'élite pour une contre-attaque désespérée. Il réussit à percer les lignes orques et les clans survivants purent s'enfuir jusqu'aux rivages du Golfe Noir où les navires de Barak Varr les évacuèrent.





Une fois son peuple à l'abri, on pense que le roi Murkan et les débris de son armée ont pu regagner, en combattant pied à pied, la protection de leurs mines pour y défier l'ennemi une dernière fois. Le roi mineur savait que sa fin était proche et il a dû soigneusement sceller Bryngandaz dans une chambre secrète afin qu'il ne tombe pas aux mains des peaux-vertes. C'est avec l'épée rune d'un camarade tombé au combat, qu'il aurait conduit la dernière charge contre les peaux-vertes.

Pour beaucoup, Bryngandaz se trouve toujours caché dans les ruines d'Ekrund attendant qu'on le retrouve. Les terres environnantes pullulent de tribus orques et gobelines et les mines contiennent encore certainement une bonne partie des pièges mis en place par leurs défenseurs. D'autres pensent plutôt que les orques n'ont pas manqué de le mettre à jour et qu'il se trouve alors quelque part dans les Badlands, dans les terres orques du Bout du Monde ou dans les parties les plus sauvages des Principautés Frontalières.

D'après la rumeur, Bryngandaz porte une maître rune oubliée qui lui confère le pouvoir de détecter l'or et les gemmes et celui de creuser la roche comme de la simple terre. On s'accorde généralement à dire que de moindres runes (de Thungni) accroissent la force et la rapidité des attaques de son porteur.

Les Runes de Thungni

La plupart des runes de Thungni sont décrites dans **Les Royaumes de la Sorcellerie** pages 228-236. Voici une table qui en dresse la liste et qui apporte quelques clarifications.

Runes de Niveau 1

Rune d'Eau

Niveau : 1
Points de magie : 3

Cette rune peut être inscrite sur une outre, une gourde ou tout autre récipient destiné à transporter de la boisson. Quand on invoque le pouvoir de la rune en suivant ses contours du doigt, l'ustensile se remplit d'une eau pure et rafraîchissante. Ce n'est certainement pas la boisson préférée des nains, mais cela vaut mieux que de mourir de soif. Les mineurs qui creusent inlassablement les profondeurs et les éclaireurs en missions lointaines sont fréquemment les bénéficiaires de cette rune.



La version temporaire ne peut être activée que 4 fois en 1D6 heures avant de s'évanouir.

Rune d'Enchantement

Niveau : 1
Points de magie : 1

Cette rune peut être inscrite sur n'importe quelle arme de contact pour la rendre magique. Son seul pouvoir est de permettre à l'arme de blesser les créatures immunisées contre les armes normales (comme les morts-vivants éthérés et les démons majeurs).

La rune temporaire ne rend l'arme magique que pendant 1D6 rounds.

Rune de Lumière

Niveau : 1
Points de magie : 1

Cette rune peut être inscrite sur toute gemme transparente ou translucide. Elle permet à la gemme de luire avec la force d'une chandelle ce qui suffit largement, même dans les plus sombres profondeurs, quand on dispose de la Vision Nocturne des nains. Le porteur peut d'un mot augmenter l'illumination jusqu'à atteindre l'équivalent d'une torche pendant 1D6 tours. Cette rune ne s'évanouit pas après utilisation, sauf si elle est temporaire.

La lueur obtenue avec une rune temporaire ne dure que 1D6 tours et ne dépasse jamais l'éclat d'une bougie.

Rune de Préservation

Niveau : 1
Points de magie : 2

Cette rune peut être inscrite sur un tonneau, un coffre ou tout autre récipient destiné à recevoir de la nourriture, des boissons ou des denrées périssables. Elle en préserve le contenu presque indéfiniment. De la bière naine brassée il y a un millénaire peut être ainsi bue avec le même plaisir que le jour où son maître brasseur l'a déclarée prête à consommer.

La version temporaire est rarement utilisée car elle ne préserve le contenu du récipient que jusqu'à l'aube du jour qui suit son activation.

Runes de Niveau 2

Rune Signal

Niveau : 2
Points de magie : 6

Cette rune peut être gravée sur une amulette, un anneau ou tout article similaire pour permettre à son possesseur d'envoyer un signal lumineux au loin. La lueur ne dure que deux secondes et n'est visible que depuis la direction qu'il a pointée (encore faut-il qu'il n'y ait pas d'obstacles). La rune est surtout utilisée par les éclaireurs nains qui veulent communiquer à distance sans se faire repérer de l'ennemi. Cela suppose bien sûr que l'envoyeur connaît la position du destinataire. La rune est aussi employée par les troupes en charge des tours de guet, quand il n'est pas possible d'allumer les feux d'alarme.

La rune temporaire s'évanouit avec l'aube du jour qui suit son activation.

Runes de Niveau 1
- Rune d'Avertissement
- Rune de Bataille
- Rune Bouclier
- Rune de Chance
- Rune de Découpe
- Rune de Détection de l'Ennemi
- Rune de Feu
- Rune de Forge
- Rune de Frappe[1]
- Rune d'Incendie
- Rune de Parade[2]
- Rune de Pénétration
- Rune de Pierre
- Rune de Précision
- Rune de Prévention
- Rune de Restauration
- Rune de Vitesse[3]

Runes de Niveau 2
- Rune d'Alarme
- Rune Brise-Sort
- Rune de Clivage[4]
- Rune de Communication
- Rune d'Encouragement
- Rune d'Explosion
- Rune Fortifiante
- Rune de Fortune[5]
- Rune d'Illusion
- Rune de Fournaise
- Rune de Fureur[6]
- Rune de Lenteur
- Rune d'Ouverture
- Rune de Résistance
- Rune de Révélation
- Rune de Rupture
- Rune de Sanctuaire
- Rune de Transformation
- Rune de Vaillance
- Rune Verrou

Runes de Niveau 3
- Rune d'Abondance
- Rune Chercheuse
- Rune de Courage[7]
- Rune de Déguisement
- Rune du Destin
- Rune de Fer[8]
- Rune de Franchissement
- Rune de Guérison
- Rune d'Immolation
- Rune de Kadrin
- Rune de Malédiction
- Rune Mange-Sorts
- Rune Percutante[9]
- Rune de Peur
- Rune de Puissance[10]
- Rune de Rancune[11]

1 **CC** ne peut être élevée au-dessus de 90.
2 Pour chaque attaque ou parade au-dessus de 4, le porteur subit 2 blessures quelle que soit son **E**.
3 **I** ne peut être élevée au-dessus de 95.
4 **F** ne peut être élevée au-dessus de 8.
5 Pour les machines de guerre, voir les pages 48-50.
6 Pour chaque attaque au-dessus de 4, le porteur subit 2 blessures quelle que soit son **E**.
7 **Cl** ne peut être élevé au-dessus de 95.
8 **E** ne peut être élevée au-dessus de 95.
9 Reste active pendant 3D6 tours puis cesse toute activité jusqu'à l'aube du jour suivant. Ne dure que 1D6 tours dans le cas d'une rune temporaire.
10 **F** ne peut être élevée au-dessus de 8.
11 **CC** ne peut être élevée au-dessus de 90.

Rune de Tiédeur

Niveau : 2
Points de magie : 4

Cette rune peut être gravée sur une amulette, un anneau ou tout autre ornement pour protéger son porteur du froid mordant des montagnes. La rune s'active automatiquement quand la température perçue par le corps du porteur descend au-dessous de 5° C. Un porteur chaudement habillé contre le froid ne verra donc pas s'activer sa rune mais si, par exemple, un ours des cavernes lui déchire son épais manteau (et qu'il survit à la rencontre) la rune de Tiédeur s'activera et maintiendra son environnement immédiat à une température – relativement – confortable de 5° C.

Seule la version temporaire s'évanouit quand on l'utilise.

Rune de Vision Lointaine

Niveau : 2
Points de magie : 5

Cette rune peut être inscrite sur toute gemme transparente, généralement, un quartz taillé et poli en forme de lentille. Le possesseur de cet objet runique peut observer à travers la lentille des objets éloignés (jusqu'à un kilomètre et demi) comme s'il se trouvait beaucoup plus près. Ce télescope de poche est très populaire parmi les éclaireurs qui patrouillent dans l'immensité des montagnes car il leur permet de repérer l'ennemi tout en restant invisibles.

La rune temporaire s'évanouit avec l'aube du jour qui suit son activation.

Runes de Niveau 3

Rune de Purification

Niveau : 3
Points de magie : 8

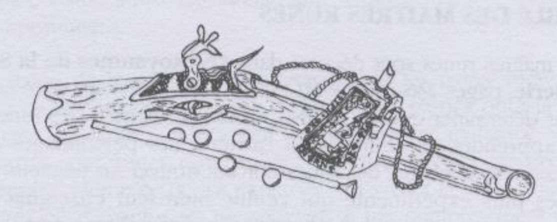
Cette rune est le plus souvent inscrite sur la margelle d'un puits souterrain ou sur les murs d'un réduit (le volume ne peut excéder les 20 mètres cubes). Elle y purifie l'air ou l'eau et peut même venir à bout des fumées toxiques et des contaminations métalliques. L'eau tirée d'un puits protégé par la rune, qu'il donne sur une nappe ou sur un cours d'eau souterrain, est toujours aussi fraîche et pure que celle de la première fonte au sommet des montagnes. La rune de Purification a joué un rôle crucial pendant les guerres souterraines contre les skavens et son pouvoir a été opposé avec succès aux poisons, vapeurs toxiques et autres pestilences concoctés par ces créatures à partir de la Pierre Distordante.

La rune temporaire reste active jusqu'à l'aube du jour qui suit son activation. Cette version peut être inscrite sur un petit médaillon ou sur une amulette et il suffit de tremper l'objet dans ce que l'on veut boire pour en supprimer la substance toxique.

Rune de Rechargement

Niveau : 3
Points de magie : 10

Cette rune peut être gravée sur toute arme à projectile, y compris celles à poudre. Elle réduit de moitié le temps nécessaire pour charger et tirer le projectile. L'effet dure 1D3 heures à partir de la première utilisation de l'arme de la journée. Dans le cas des arbalètes et des armes à feu, la rune permet au tireur de charger et de tirer dans le même round, mais la complexité de la procédure impose alors un malus de -10 à l'**I**. S'il utilise un arc, il peut prendre une flèche, tirer et reprendre une flèche ou (s'il avait une flèche prête en début de round), tirer, recharger et tirer à nouveau. Dans les deux cas, ce rythme effréné de tir affecte tout de même sa visée et il subit un malus de -10 à la **CT**.



Quand la rune est inscrite sur une pièce d'artillerie (bombarde, canons divers, voir "La Technologie Naine" p. 48), une baliste ou une catapulte, elle réduit de moitié le temps de rechargement ou autorise un servant unique à charger/tirer dans le temps prévu pour un équipage complet de trois servants. Quand la rune est permanente, elle s'évanouit à l'aube du jour suivant, moment où cessent ses effets.

Rune de Silence

Niveau : 3
Points de magie : 9

Cette rune peut être inscrite sur une amulette, une armure, un vêtement, un casque, un anneau, etc. Elle permet au porteur et à ceux qui l'entourent à moins de 3 mètres de se déplacer silencieusement pendant 1D3 heures. Le porteur active la rune avec un mot de commande, mais ne peut la désactiver qu'en la tapotant à 3 reprises. Quand le porteur, ou un autre bénéficiaire, se prépare à l'attaque, (dégaine une arme par exemple) la rune se désactive automatiquement. Elle ne peut être activée que 3 fois par jour.

La version temporaire ne peut être activée que 1 fois pendant 1D6 tours.

Rune Tuevermine

Niveau : 3
Points de magie : 10

Cette rune peut être inscrite sur le linteau ou sur le seuil d'une porte ouvrant sur une petite pièce (40 mètres cubes maximum) pour protéger son contenu de la vermine. Ce type de créatures (y compris les rats) est instantanément vaporisé en pénétrant dans la pièce. Un rat géant ou un skaven qui franchit le seuil de l'aire protégée subit 1D3 coups à **F5**.

Quand la rune est temporaire, elle ne reste active que jusqu'à l'aube du jour qui suit son activation.

Les Maître Runes

Les seigneurs des runes n'apprennent bien souvent dans toute leur vie qu'un bien petit nombre de maître runes. Les connaissances nécessaires à l'inscription de certaines d'entre elles ont disparu avec leur créateur. Une maître rune peut très bien exister sur des objets runiques et rester parfaitement fonctionnelle sans que personne ne puisse la reproduire. Même quand les composants nécessaires sont connus, il arrive que les incantations requises aient été perdues par la guilde des forgerons des runes. Un certain nombre de forgerons des runes consacrent leur vie à la recherche de ces objets runiques gravés d'une maître rune perdue, dans l'espoir qu'une étude approfondie permettra tout de même d'en découvrir les secrets. Certaines de ces runes sont décrites plus loin.

TABLE DES MAITRES RUNES

Les maîtres runes sont décrites dans **Les Royaumes de la Sorcellerie**, pages 236-239. Le MJ peut lancer 1D100 sur cette table pour déterminer quelles maîtres runes un seigneur des runes a pu apprendre au cours de sa carrière. Les personnages qui deviennent seigneurs des runes doivent trouver un seigneur des runes plus expérimenté qui veuille bien leur enseigner les connaissances nécessaires à l'inscription des maîtres runes.

MAITRES RUNES PERDUES

Les maîtres runes qui suivent ne figurent pas sur la table cidessus. Nul ne sait plus les inscrire et les personnages ne peuvent donc les apprendre. Ils pourraient cependant découvrir d'antiques reliques gravées de ces runes. Par ailleurs, la découverte des maîtres runes perdues peut constituer une quête digne d'un seigneur des runes. En bref, l'introduction de ces maîtres runes dans la campagne est laissée à la discrétion du MJ.

1D100	Maître Rune
01-04	Maître rune d'Acier
05-08	Maître rune d'Alaric le Fou
09-12	Maître rune d'Animosité
13-18	Maître rune de Conjuration
19-22	Maître rune de Défense
23-28	Maître rune du Désarroi
29-33	Maître rune de Diamant
34-36	Maître rune d'Équilibre
37-40	Maître rune de Gromril
41-44	Maître rune de Groth Un-Œil
45-48	Maître rune d'Infortune
49-52	Maître rune de Perforation
53-56	Maître rune de Rapidité
57-60	Maître rune de Royauté
61-65	Maître rune de Sarcasmes
66-69	Maître rune de Skalf Marteau Noir
70-73	Maître rune de Snorri Spangelheim
74-77	Maître rune de Stromni Barbe Rouge
78-81	Maître rune Tueuse de Démon
82-85	Maître rune Tueuse de Dragon
86-88	Maître rune Tueuse de Sorts
89-93	Maître rune de Valaya
94-98	Maître rune de Vol
99-00	Relancez deux fois le dé

Maître Rune Tueuse de Chaos

Points de magie: 20
Composants: Le cœur d'un homme-bête et un lingot de plomb de Zhufbar.

Cette rune a été créée par le célèbre seigneur des runes Khrendel le Vengeur. Une arme gravée de cette rune accroît grandement la capacité du porteur à exterminer les suppôts du Chaos (**CC** +20, **F** +2) contre de telles créatures. L'arme luit aussi d'un éclat rougeâtre quand un suppôt du Chaos se trouve à moins de 3 mètres du porteur. Toute compréhension de cette rune a disparu avec son créateur et les objets qui la portent sont fort rares et très recherchés.

Maître Rune de Défense Enflammée

Points de magie: 20
Composants: Une langue de dragon et un morceau de granit du Haut Col en Kislev.

Cette rune peut être inscrite sur une amulette, un casque, un anneau ou un bracelet pour permettre au porteur d'invoquer une barrière de flammes à une douzaine de mètres devant lui, haute de 3 mètres et large de 10. Le porteur peut donner à sa barrière la forme qui lui convient et lui faire suivre une ligne droite ou même un cercle (une option déconseillée car la barrière consomme beaucoup oxygène). La barrière se déplace avec le porteur et dure 1 heure, à moins que le porteur ne souhaite l'éteindre plus tôt.

La rune ne peut être activée que 3 fois par jour. Les secrets de cette maître rune se sont perdus dans un passé lointain et rares sont les objets qui la portent.

Maître Rune de Skaldor

Points de magie: 30
Composants: Le cœur d'un dragon et de la poudre de diamant de Karaz Dron.

Pendant l'âge d'or de Karaz Ankor, le seigneur des runes Skaldor Casque au Dragon a conçu cette rune pour aider les Hauts Rois de Karaz-a-Karak à se protéger des dragons et des bêtes du Chaos. La rune est généralement inscrite sur une armure de maille et confère 4 PA au porteur en toute localisation. Le porteur est, de plus, complètement immunisé contre les attaques par le feu, souffles de dragon et lance-flammes skaven y compris.

Les secrets de la rune de Skaldor ont disparu avec lui et les armures qui portent sa rune sont devenues des trésors sans prix.

Maître Rune de Vigueur

Points de magie: 20
Composants: Le foie d'un Troll et de la poudre d'améthyste de Karak Azgal.

Le seigneur des runes Norgrim a mis au point cette rune pendant la guerre entre les elfes et les nains. Elle était généralement inscrite sur les bannières et les sceptres des chefs d'armées.

La maître rune de Vigueur peut se manifester de trois manières différentes:

- Elle accroît de +1 le **M** du porteur et de ses compagnons situés à moins de 3 mètres.
- Elle accroît de +1 la **F** du porteur et de ses compagnons situés à moins de 3 mètres (avec un maximum de **F** 8).
- Elle accroît de +1 l'**E** du porteur et de ses compagnons situés à moins de 3 mètres (avec un maximum de **E** 8).

Le porteur de la rune décide quel effet il veut activer; les différents effets ne peuvent être activés simultanément. Les effets de la rune ne durent que 1D3 heures et ne peuvent être invoqués que 3 fois par jour.

Maître Rune de Vitalité

Points de magie : 25
Composants : Le cœur d'un ogre et un brin de valayawort (une herbe qu'on ne trouve que dans les alpages de Karaz-a-Karak).

Le seul exemplaire connu de cette maître rune se trouve sur la chope préférée de Josef Bugman où un seigneur des runes anonyme l'a gravée en un passé lointain. On pense que cette rune pourrait aussi bien être inscrite sur une amulette, un casque ou tout autre objet. Elle peut soigner 1D6 blessures 3 fois par jour avant de s'évanouir jusqu'à la prochaine aube.



Une bonne part des forgerons des runes qui ont pu la voir ne croit pas qu'il soit nécessaire de remplir la Chope de Bugman pour en activer la rune. Par caprice personnel, Josef préférait simplement s'accompagner d'une bonne bière quand il doit combattre. Certains pensent, en revanche, que la bière de Bugman pourrait être responsable d'une partie des effets bénéfiques.

Maître Rune Distordante

Points de magie : 15
Composants : Trente grammes de saphir blanc pilé de Karak Huit Pics et trois plumes de harpie.

Une arme portant cette rune devient invisible en combat si ce n'est la lueur dégagée par ces runes non magiques. Les armures non magiques n'offrent aucune protection contre le pouvoir distordant d'une telle arme qui frappe sa cible sans toucher son armure. Les armures magiques annulent en revanche cet effet.

La maître rune Distordante est dotée d'une autre capacité. Quand le porteur l'utilise contre un membre de la race naine (la moindre corruption chaotique annule cet effet), elle affaiblit le porteur qui voit sa **CC** diminuée de -20 et sa **F** de -2.

Sorciers et Alchimistes Nains

D'une manière générale, les nains de Karaz Ankor considèrent la magie comme une source de pouvoir peu sûre et peu fiable, susceptible de corrompre celui qui l'utilise ; les risques en excèdent donc par trop les avantages. Cette attitude doit beaucoup au fait que la race naine a pu voir d'innombrables sorciers succomber au pouvoir qu'ils prétendaient maîtriser. De fait, les nains se méfient des sorciers, même quand ils font cause commune avec eux.

Les nains croient, au contraire, que la magie accordée à leur clergé par les dieux ancestraux est parfaitement sûre et tout aussi incorruptible que la magie runique. Quand un clerc se laisse tourner la tête par ses pouvoirs de jeteur de sorts, le dieu ancestral peut les lui retirer aussitôt. Et de toute façon, la justice naine suffit habituellement à décourager ce type de comportement.

La haine de la sorcellerie entretenue par les nains impériaux leur en interdit l'usage et il n'y a que les expatriés pour la pratiquer. Ces nains sorciers sont considérés avec méfiance, voire dégoût, par leurs congénères des montagnes encerclant l'Empire. Même ceux des expatriés qui vivent la vie de mercenaires ou d'aventuriers ne peuvent se fier complètement à un nain qui préfère la sorcellerie à la bagarre.

Les expatriés nains qui veulent apprendre la sorcellerie ne peuvent le faire qu'auprès de maîtres humains. Ils recherchent toujours un enseignement type maître-apprenti et ne peuvent prendre au sérieux les écoles et collèges qui prétendent transmettre cet art. Après tout, il n'existe pas d'école formant les forgerons ou les (vrais) engingneurs.

Les sorciers nains sont plutôt moins doués que leurs collègues humains ou elfes, ce qui limite encore les disciplines qu'ils peuvent étudier. La plupart des nains se tournent vers la magie de bataille pour son vaste éventail d'applications et sa plus grande accessibilité. À la différence de la magie de couleur, qu'ils n'arrivent tout simplement pas à appréhender (et qui ne les intéresse pas), les sorciers nains ne perçoivent pas la magie de bataille comme corrompue par les elfes.

Ils reconnaissent que l'empereur Magnus le Pieux a permis au charlatan Teclis de rétablir, revitaliser et réorganiser l'étude de la magie dans l'Empire, mais ils savent bien que nombre de sorts de magie de bataille existaient bien avant l'omniprésent elfe et ses théories du Chaos. En fait, assurent-ils, ces sorts ont toujours été considérés comme des sorts de base que tous les maîtres enseignaient à leurs apprentis.

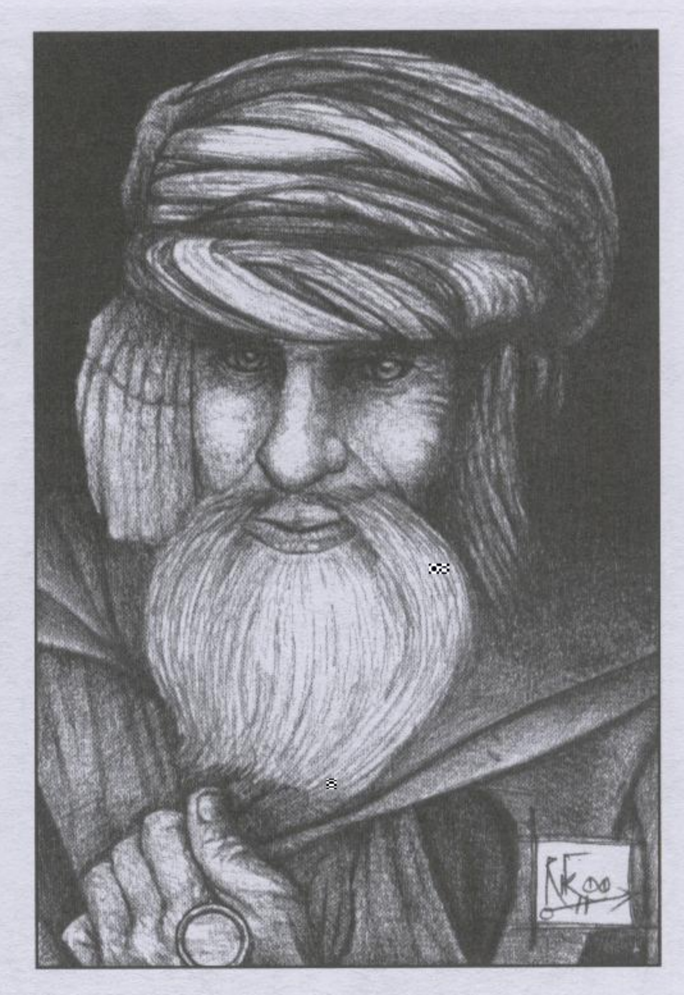
Les rares sorciers expatriés qui fréquentent une école de magie peuvent être trouvés au Collège Universitaire de Nuln ou à la Guilde des Sorciers & Alchimistes de Middenheim.




PRÉCISION
BATAILLE
INCENDIE
DÉCOUPE
L'ENNEMI
FEU
FORGE
CHANCE
PARADE
PÉNÉTRATION
RESTAURATION
PIERRE
FRAPPE
PRÉVENTION
AVERTISSEMENT
ALARME
EXPLOSION
RUPTURE
DÉCOUPE
COMMUNICATION
RÉVÉLATION
FORTIFIANTE
FORTUNE
FOURNAISE
FUREUR
ILLUSION
VERROU
OUVERTURE
RÉSISTANCE
LENTEUR
BRISE-SORT
TRANSFORMATION
COURAGE
MALÉDICTION
DÉGUISEMENT


DESTIN
PEUR
GUÉRISON
IMMOLATION
FER
PUISSANCE
FRANCHISSEMENT
ABONDANCE
PRÉCISION
FRAPPE
MANGE-SORTS
ADAMANT
ALARIC
CONJURATION
TUEUSE DE DÉMON
DÉSARROI
TUEUSE DE DRAGON
VOL
GROMRIL
GROTHE
ROYAUTÉ
INFORTUNE
SKALF
SNORRI
ANIMOSITÉ
STROMNI
RAPIDITÉ
VALAYA
RCH·6·01·

Un certain nombre de sorciers nains ont choisi l'Élémentalisme et préfèrent généralement la magie de la terre et du feu, ces spécialités correspondant mieux au fond culturel nain. Les élémentalistes nains sont moins enclins que leurs collègues humains à vivre en reclus en pleine nature. Ils préfèrent généralement rester à proximité d'une communauté quelconque, même si c'est un village où ne vit aucun autre nain, afin de pouvoir faire autre chose qu'étudier leur art. Par exemple, certains nains élémentalistes choisissent d'assumer aussi la charge d'herboriste ou de forgeron de leur village.



Les sorciers nains n'ont que peu d'estime pour la magie illusoire et c'est un bien étrange nain que celui qui accepterait de perdre son temps avec ces tours de passe-passe. Plus rares encore sont les nécromants ou les démonistes nains. Il est extrêmement improbable qu'un expatrié nain éprouve la moindre confiance en une "voie facile vers le pouvoir".

Il existe deux sortes de nains alchimistes. La première regroupe certains membres non-magiciens de la Guilde des Engingneurs Nains. Ce sont eux qui conçoivent et manufacturent les divers composants utilisés dans l'armement nain, tels que la poudre ou les composés inflammables des canons à flammes. Leur profession est une tradition bien établie de la guilde et ils partagent les mêmes sentiments envers la sorcellerie que les autres nains de Karaz Ankor ou des autres royaumes. La version nain impérial de la carrière Alchimiste est décrite p. 83.

Les expatriés nains alchimistes appartiennent plus souvent à la tradition humaine de cet art. Cela ne les empêche pas de trouver des emplois dans les Guildes d'Engingneurs Nains de l'Empire ou de Marienburg, car les engingneurs expatriés se montrent plus tolérants envers la magie quand elle se cantonne à l'alchimie (un alchimiste de tradition naine aura cependant la préférence sur un alchimiste de tradition humaine; la tolérance a des limites). Comme les autres sorciers expatriés, ces alchimistes sont moins puissants que leurs collègues humains mais tout aussi compétents.

Les expatriés nains alchimistes suivent le plan de carrière détaillé dans le livre des règles **WJRF** p. 141.

Pour plus de renseignements sur la magie runique, les sorciers et les alchimistes, voir aussi **Les Royaumes de la Sorcellerie**.

LA RELIGION NAINE

Les nains ne vénèrent pas des dieux relevant d'un autre monde, mais leurs ancêtres. Ils croient que les esprits des ancêtres veillent sur eux, guident leurs actes et jugent leur comportement et leurs mérites.

Les dieux ancestraux font partie de ces ancêtres et sont tout particulièrement révérés. Grungni, Valaya et Grimnir sont les plus importants d'entre eux. Si l'on en croit le folklore nain, ces trois ancêtres de toute la race naine sont nés au cœur de la toute première montagne. Gazul, leur frère cadet, protège les esprits des ancêtres des clans. Smednir, Thungni et Morgrim sont d'autres dieux ancestraux, mais leur culte n'est guère pratiqué que par certains clans spécifiques.

La Religion dans la Société Naine

Partie intégrante de la société naine, la religion transcende les obligations de clan et, dans une moindre mesure, de guilde. Elle joue aussi un rôle dans certaines fonctions sociales comme le mariage, les procès, la consécration des nouvelles colonies et les enterrements.

Les membres du clergé sont tenus en haute estime. Leur sagesse inspire bien sûr le respect, mais à travers eux, c'est d'abord aux dieux ancestraux que les nains rendent hommage. Nombre de conflits entre clans ou citadelles ont été réglés grâce à l'entremise des prêtres.

LES COMPÉTENCES DES CLERCS NAINS

Les initiés et clercs nains suivent le plan de carrière décrit dans le livre des règles **WJRF** (pages 33 et 100) mais reçoivent les compétences supplémentaires suivantes :

Initié : *Alphabétisation* (khazalide)
Niveau 1 : *Connaissances des Runes, Inscription de Runes* (niveau 1)*, *Langue Hermétique – Magikane Elémentaire.*
Niveau 2 : *Inscription de Runes* (niveau 2)*, *Langue Hermétique – Nain Antique, Législations* (Naines).
Niveau 3 : *Histoire* (Naine), *Inscription de Runes* (niveau 3)*, *Langue Étrangère.*
Niveau 4 : *Création d'une Maître Rune, Langue Hermétique – Elfe Antique.*

* Ces nouvelles compétences sont décrites dans **Les Royaumes de la Sorcellerie**, pages 110-111. À la différence des forgerons des runes, les clercs nains n'ont besoin que de leur niveau dans la compétence Inscription de Runes. Les runes leur sont directement inspirées par les ancêtres plutôt que par un long travail de recherche. L'éventail des runes qui leur sont accessibles risque cependant d'être plus limité.

Divinités Principales

GRUNGNI

Dieu Ancestral de la Mine et du Travail de la Pierre

Description : Dieu ancestral de la mine et du travail du métal et de la pierre, Grungni est la principale divinité du panthéon nain. C'est lui qui aurait appris aux nains toutes les compétences qui ont fait leur réputation. D'après la tradition naine, Grungni a lui-même créé certains des plus puissants artefacts nains, dont le Trône de Pouvoir. Prévoyant la venue du Chaos, il guida les nains jusqu'à la sécurité des profondeurs de la terre. Quand l'heure fut venue, il rappela les armées naines pour combattre le Chaos et sauver le monde entier. Il est aussi le principal mari de Valaya.

Grungni est représenté sous la forme d'un nain mâle, entièrement vêtu de cotte de mailles, dont la barbe soigneusement séparée en mèches atteint presque ses pieds. Grungni porte normalement un pic de mineur, mais son avatar martial est armé du marteau runique Drongrundum ("Marteau Tonnerre").

Alignement : Neutre.

Symboles : Son principal symbole est le pic, l'outil de mineur qui a ouvert les portes du monde souterrain à toute la race des nains. Un dessin stylisé de sa tête casquée prolongée de sa longue barbe fourchue est aussi utilisé dans certains cas. Les clercs de Grungni s'habillent de gris sombre et portent un pic noir ou argent brodé sur la poitrine.

Zone d'influence : Grungni est vénéré par tous les nains du Vieux Monde et de Norsca en même temps que les ancêtres.

Temples : Le plus grand temple de Grungni se trouve à Karak Azul, le principal centre de forge de tout l'empire nain. Le Grand Temple, chef-lieu du culte, se trouve par contre à la capitale Karaz-a-Karak. Tous les autres temples lui sont subordonnés. Chaque citadelle et colonie naine du Vieux Monde et de la Norsca abrite son propre temple de Grungni. Dans les citadelles, le temple se trouve généralement à côté de la salle d'audience et rivalise avec elle en décorations somptueuses, bas-reliefs des antiques légendes naines, etc. Au fond du temple, des statues de Grungni encadrent une estrade sur laquelle se dresse un trône flanqué de deux lutrins. Des bancs de pierre sont alignés en face de l'estrade. Dans les cités humaines dotées d'une solide communauté naine, les oratoires à Grungni sont bâtis en sous-sol, généralement sous la Guilde des Engingneurs Nains ou à proximité.

Amis et ennemis : Le culte de Grungni est un allié de tous les autres cultes du panthéon nain ainsi que du culte humain de Sigmar. Il montre un respect tolérant pour la Foi Antique et les cultes halfelings. Il est neutre envers les autres cultes du Vieux Monde, mais ressent une antipathie certaine envers les cultes



elfes. Comme on peut s'y attendre, le culte de Grungni est l'ennemi de tous les ennemis de la race naine, et tout particulièrement des peaux-vertes et des suppôts du Chaos.

Jours sacrés: Les fêtes majeures ont lieu tous les cent jours (33 Pflugzeit, 33 Vorgeheim, 33 Brauzeit, et 33 Vorhexen du calendrier impérial). Neuf fêtes mineures ont lieu tous les dix jours entre chaque fête majeure.

Conditions requises par le culte: Le culte de Grungni est ouvert à tous les nains adultes.

Commandements: Tous les initiés et les clercs de Grungni doivent se conformer aux préceptes suivants:

- Toujours faire honneur à son clan par son travail.
- Veiller sans relâche à la solidité des tunnels et des chambres souterraines.
- Les réparer aussitôt quand cela devient nécessaire.
- Toujours extraire d'une mine la totalité de ses minerais et pierre de taille de valeur afin d'accroître la fortune du clan.
- Ne jamais gaspiller les richesses minérales de la terre.
- Ne jamais se rendre aux gobelins et apparentés.
- Ne jamais manquer une occasion de reprendre une des citadelles perdues à l'ennemi.
- Ne jamais manquer une occasion de tuer un nain du Chaos car leur existence est une honte et un déshonneur pour la race naine.

Utilisation de sorts: Les clercs de Grungni peuvent utiliser la magie de bataille ainsi que les sorts de magie élémentaire suivants: *Assaut de Pierres, Conjuration d'Élémentaux* (de Terre seulement), *Conjuration d'un Élémental* (de Terre seulement), *Destruction des Murs, Effondrement, Évocation d'un Élémental* (de Terre seulement), *Sables Mouvants, Tempête de Poussière, Tunnel, Zone de Dissimulation.*

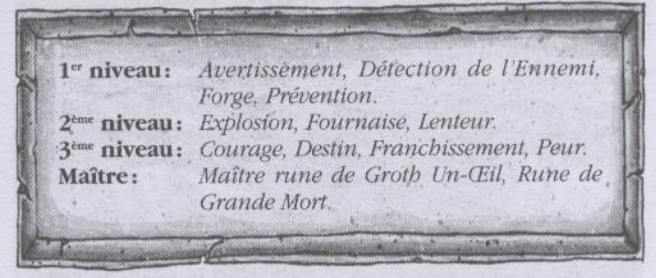
Ils peuvent aussi utiliser le sort suivant:

Un avec la pierre

Niveau de sort:	3
Points de magie:	6
Portée:	Toucher
Durée:	1D6+3 rounds
Composants:	Symbole de Grungni (réutilisable), une poignée de poussière de pierre

Ce sort permet à celui qui l'a lancé de se fondre dans les objets de pierre (et dans les parois de la plupart des tunnels). Il l'autorise aussi à traverser tout obstacle de pierre à l'Allure Prudente. Si le jeteur du sort se trouve encore dans la pierre quand le sort expire, il est éjecté à son point d'entrée.

Runes: Les clercs de Grungni peuvent inscrire les runes suivantes (comme décrit dans le chapitre 12 des **Royaumes de Sorcellerie**):



1er niveau:	*Avertissement, Détection de l'Ennemi, Forge, Prévention.*
2ème niveau:	*Explosion, Fournaise, Lenteur.*
3ème niveau:	*Courage, Destin, Franchissement, Peur.*
Maître:	*Maître rune de Groth Un-Œil, Rune de Grande Mort.*

Compétences: Les clercs de Grungni peuvent prendre deux fois *Exploitation Minière* et doubler alors les effets de cette compétence. Cela peut se faire à n'importe quel moment de leur carrière moyennant les points d'expérience habituels.

Épreuves: Les épreuves imposées par Grungni concernent le plus souvent la destruction d'un foyer de gobelinoïdes dans une citadelle naine perdue. Il peut aussi s'agir d'étendre une citadelle existante pour tirer parti de nouveaux gisements ou de sources souterraines ou encore d'agrandir un oratoire ou un temple de Grungni.

Grâces divines: Les compétences favorisées par Grungni sont: *Radiesthésie, Technologie, Exploitation Minière* et *Travail de la Pierre.*

Les tests favorisés sont: *construction, observation* et *recherche.*

VALAYA

Déesse Ancestrale du Foyer et des Soins

Description: Valaya est à la fois l'épouse de Grungni et de Grimnir. Elle est la déesse du foyer, des soins, des brasseries, la fondatrice de bien des citadelles (dont Karaz-a-Karak et Karak Huit Pics) et la protectrice de la race naine. Valaya a dispensé aux nains leur culture et leur écriture runique. Quand Grungni prophétisa l'arrivée du Chaos, Valaya dessina une rune spéciale pour protéger les nains et leurs refuges souterrains des sorcelleries hostiles de la matière distordante.

Valaya est représentée comme l'archétype de la féminité naine avec de longues tresses tombant jusqu'au sol. Elle apparaît normalement vêtue d'une cotte de mailles sur une tunique pourpre et porte la hache runique Kradskonti ("Qui Donne la Paix").

Alignement: Neutre.

Symboles: Un bouclier frappé de l'inscription runique "Reine Ancestrale" (Gromthi Rinn) est le symbole le plus couramment associé au culte de Valaya. On rencontre aussi la brassée de houblon et le foyer stylisé. Les clercs de Valaya portent des robes pourpres à bordures d'or et un médaillon rond frappé des runes du culte.

Zone d'influence: À l'instar des autres dieux ancestraux, Valaya est adorée par les nains dans tout le Vieux Monde et la Norsca.

Temples: Toutes les citadelles abritent des temples à Valaya, le plus souvent à proximité des quartiers de la Reine; le plus grand se trouve à Karaz-a-Karak. L'autel des offrandes est encadré par deux statues de la déesse. Celle de gauche, déesse de paix, ne porte pas d'armure et tient un bébé dans le creux de son bras et une choppe de bière dans sa main libre. Celle de droite est vêtue d'une cotte de mailles et d'un casque et brandit un bouclier et une hache. Sur les murs, les fresques dépeignent des scènes de la vie de tous les jours. On trouve des oratoires consacrés à Valaya dans chaque foyer ou brasserie des colonies naines. Entretenus par les habitants, ils ne relèvent directement d'aucune autorité ecclésiastique.

Amis et ennemis: Le culte de Valaya est un allié de tous les autres cultes du panthéon nain. Il entretient des relations amicales avec les cultes de Sigmar et de Rhya ainsi qu'avec la Foi Antique et les cultes halfelings. Il est neutre envers les autres cultes du Vieux Monde et affiche une certaine méfiance envers les cultes elfes. Comme on peut s'y attendre, il se montre hostile envers les ennemis de la race naine.

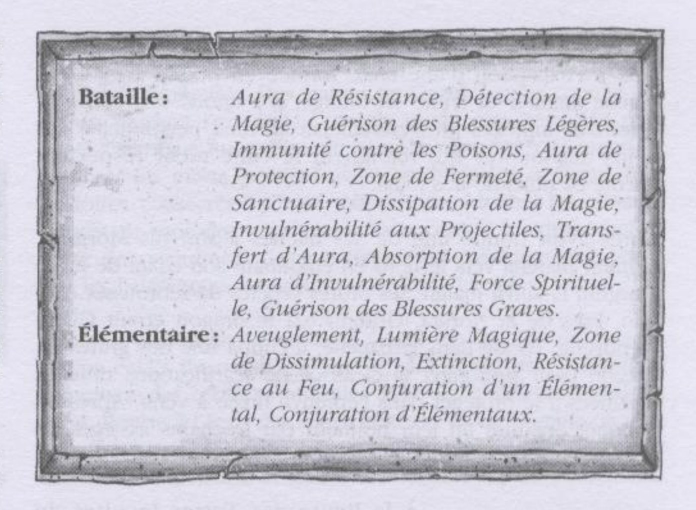
Jours sacrés: Les principales fêtes sacrées de Valaya ont lieu aux équinoxes de printemps et d'automne et correspondent donc à peu près aux semailles et aux récoltes des productions nécessaires à l'élaboration de la bière.

Conditions requises par le culte: Le culte de Valaya est ouvert à tous les nains adultes, et tout particulièrement aux brasseurs et guérisseurs.

Commandements: Tous les initiés et les clercs de Valaya doivent se conformer aux préceptes suivants:

- Ne jamais refuser de secourir un nain blessé ou malade.
- Ne jamais refuser son aide à un Ami des Nains dans le besoin.
- Veiller quoi qu'il arrive aux besoins des plus jeunes.
- Protéger ses congénères quoi qu'il arrive et tout particulièrement des ennemis des nains.
- Ne jamais laisser un congénère aux mains de l'ennemi si ce n'est pour sauver d'autres vies naines.
- Ne jamais vendre ou distribuer sciemment de la bière tournée.

Utilisation de sorts: Les clercs de Valaya peuvent utiliser les sorts de magie de bataille et de magie Élémentaire suivants:



Bataille: *Aura de Résistance, Détection de la Magie, Guérison des Blessures Légères, Immunité contre les Poisons, Aura de Protection, Zone de Fermeté, Zone de Sanctuaire, Dissipation de la Magie, Invulnérabilité aux Projectiles, Transfert d'Aura, Absorption de la Magie, Aura d'Invulnérabilité, Force Spirituelle, Guérison des Blessures Graves.*

Élémentaire: *Aveuglement, Lumière Magique, Zone de Dissimulation, Extinction, Résistance au Feu, Conjuration d'un Élémental, Conjuration d'Élémentaux.*

Runes: Les clercs de Valaya peuvent inscrire les runes suivantes:



1er niveau: *Avertissement, Bataille, Détection de l'Ennemi, Restauration.*
2ème niveau: *Brise-Sort, Lenteur, Résistance.*
3ème niveau: *Courage, Guérison, Mange-Sorts, Peur.*
Maître: *Maître rune de Valaya.*

Compétences: Les clercs de Valaya disposent de l'éventail normal de compétences cléricales.

À chaque niveau, ils peuvent dépenser le nombre habituel de points d'expérience pour acquérir 2 des compétences suivantes: *Chirurgie, Connaissance des plantes, Fermentation, Immunité contre les maladies, Immunité contre les poisons, Pathologie* et *Traumatologie.*

Épreuves: Les épreuves imposées par Valaya consistent à soigner les malades et infirmes dans les mines et les communautés isolées. La déesse peut aussi envoyer le clerc à la recherche de plantes médicinales rares ou repérer des sites favorables pour une nouvelle colonie.

Grâces divines: Les tests favorisés par Valaya sont **Int**, **T**, et **FM**.

Les compétences favorisées sont *Fermentation, Immunité contre les poisons, Pathologie* et *Traumatologie.*

GRIMNIR

Dieu Ancestral des Guerriers

Description: Frère de Grungni et co-époux de Valaya, Grimnir est le divin patron des guerriers, et plus particulièrement des tueurs (pourfendeurs de trolls, massacreurs de géants, etc.). Pendant les migrations de l'antiquité naine, Grimnir a protégé son peuple de ses ennemis, géants, dragons et trolls. Quand l'arrivée du Chaos suscita de nouvelles menaces, Grimnir conduisit la guerre contre ces abominations, armé de deux haches forgées par Grungni. Ayant appris comment les forces du Chaos pénétraient en ce monde par le portail de distorsion, il a décidé, contre l'avis de Grungni et Valaya, de le

briser et de le clore de ses propres mains. Après s'être rasé la tête, à l'exception d'une crête formée en pointe avec de la graisse animale et teinte en orange, il a tatoué son corps de dessins complexes où s'entremêlait sa rune personnelle. Les nains déshonorés qui rejoignent le culte tueur respectent encore ce rituel de nos jours.

Après avoir donné une de ses haches à son fils Morgrim, Grimnir marcha vers le nord en entonnant son chant de mort. Morgrim le suivit malgré ses ordres répétés de rebrousser chemin. Près de la Norsca, Grimnir tua le dragon errant Glammendrüng. Blessé dans la bataille, il coupa une des griffes du dragon pour prolonger la cicatrice de scarifications rituelles destinées à le protéger dans l'épreuve finale à venir. Après un banquet organisé en leur honneur par les nains assiégés de Norsca, Grimnir et Morgrim repartirent vers leur destin.

À la limite des Terres Incultes du Chaos, ils combattirent le prince démon Kragen'ome'nanthal, un rejeton de Khorne, dans une bataille titanesque qui se prolongea trois jours entiers. Percé de nombreuses blessures, Grimnir allait s'effondrer quand il réussit à porter au prince démon un coup fatal, s'assurant ainsi la haine de Khorne. Une fois reposé, il ordonna à son fils de rentrer et de le remplacer dans son rôle de protecteur des nains. Morgrim le regarda disparaître dans la brume des Domaines du Chaos. Personne ne sait ce qu'il est advenu de lui et les nains ne discutent jamais de ce sujet.

Grimnir est représenté comme un nain musculeux, couvert de tatouages et scarifications rituelles, et portant la crête à pointes orange et les colifichets exotiques des tueurs. Il porte une cotte de mailles et la hache Az-Dreugidum ("Hache du Destin").

Alignement : Neutre.

Symboles : Le principal symbole de Grungni est la hache à double fer, l'arme favorite des tueurs. Les clercs de Grimnir portent des braies et, sur la poitrine, des tatouages où s'entremêle la rune du dieu. Ils arborent tous la crête des tueurs.



Zone d'influence : Grimnir est adoré par les nains dans tout le Vieux Monde et la Norsca. Il est tout particulièrement vénéré par les tueurs.

Temples : Le plus grand temple de Grimnir ouvert à tous se trouve à Karaz-a-Karak. Le temple de la commanderie des tueurs à Karak Kadrin est encore plus important mais seuls les tueurs peuvent y pénétrer. Le temple de Karaz-a-Karak est dominé par une grande statue de Grimnir représenté avant son départ pour les Domaines du Chaos. Les bas-reliefs dépeignent la geste de Grimnir en chemin, telle que l'a transmise son fils Morgrim. Un autre grand temple de Grimnir se trouve dans les parties dévastées de Karak Huit Pics, juste hors de portée des nains de la citadelle moderne. Nombre de tueurs ont tenté de le reprendre mais aucun n'a encore réussi.

Amis et ennemis : Le culte de Grimnir entretient des relations amicales avec tous les autres cultes du panthéon nain et celui de Grungni tout particulièrement. Il n'a que peu de relations avec les autres races, mais montre du respect envers le culte de Sigmar pour honorer ses qualifications guerrières et la dette de la race naine envers ce dieu. Il est hostile à tous les ennemis de la race naine.

Jours sacrés : Aucun jour de l'année n'est plus sacré qu'un autre aux yeux de Grimnir. Les célébrations en son honneur ont lieu avant la bataille et après chaque victoire.

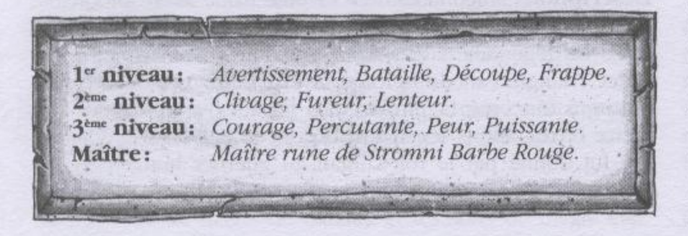
Conditions requises par le culte : Le culte de Grimnir est ouvert à tous les guerriers et tueurs nains, le postulant devant d'abord avoir mené à bien une carrière guerrière.

Commandements : Pour les tueurs, il n'existe qu'un seul précepte, combattre chaque fois qu'il est possible de trouver une mort honorable, combattre, surtout, quand l'adversaire a l'avantage. La moindre faiblesse au combat ne fait qu'accroître la disgrâce et déshonneur du tueur.

Les préceptes auxquels doivent se plier les guerriers, initiés et clercs sont moins sévères :

- Toujours mener à son terme une attaque ordonnée par un supérieur.
- Ne jamais reculer en défense, quelle que soit la vigueur de l'attaque ennemie.
- Secourir tous les camarades qui tombent au combat.
- Protéger ses congénères quoi qu'il arrive et tout particulièrement des ennemis des nains.
- Ne jamais quitter le champ de bataille, quelle que soit l'issue du combat.
- Tuer autant d'ennemis des nains qu'il est possible.

Utilisation de sorts : Le culte de Grimnir favorise plus les compétences de combat que la magie, mais ses clercs peuvent utiliser tous les sorts de magie de bataille et inscrire les runes suivantes :



1er niveau :	*Avertissement, Bataille, Découpe, Frappe.*
2ème niveau :	*Clivage, Fureur, Lenteur.*
3ème niveau :	*Courage, Percutante, Peur, Puissante.*
Maître :	*Maître rune de Stromni Barbe Rouge.*

Compétences : À chaque niveau, les clercs de Grimnir peuvent acheter une des compétences additionnelles suivantes : *Arme de Spécialisation – Armes à Deux Mains, Bagarre, Coups Puissants, Force Accrue* et *Résistance Accrue.*

Épreuves : Grimnir ne demande rien aux tueurs ; ils sont perpétuellement en quête d'une mort héroïque qui les rachèterait aux yeux de leur dieu. Il éprouve le plus souvent la valeur de ses guerriers en les envoyant chasser et détruire des bandes d'orques, de skavens ou de créatures du Chaos.

Grâces divines : Les tests favorisés par Grimnir sont *peur, terreur,* **I**, **CC**, et **FM**.

Les compétences favorisées sont *Connaissance des Démons, Esquive, Immunité contre les poisons, Pistage* et *Violence Forcenée.*

GAZUL

Seigneur de Souterre

Description : Dieu ancestral mineur, Gazul est le protecteur des morts. Même à l'époque des dieux ancestraux, Gazul était obsédé par la mort. Né sans clan, il est malgré tout à l'origine de la tradition naine de la vénération des ancêtres, morts ou vivants. C'est aussi lui qui a trouvé les runes signatures de ses divins parents Grungni, Valaya, Grimnir et la sienne propre. Ces "runes signatures" allaient apporter aux dieux ancestraux et à leurs adorateurs l'appui d'élémentaux spécifiques.

Sombre, Gazul arbore chevelure et barbe noires de jais marquées par endroits de gris, aux tempes et aux coins de la bouche surtout. Il est généralement représenté avec une armure de fer noire et une cape noire, armé de la grande épée runique Zharrvengryn ("Vengeance Enflammée").

Alignement : Neutre.

Symboles : Le principal symbole de Gazul est une entrée de caverne stylisée, l'entrée de Souterre, la résidence des esprits des ancêtres. Le symbole de la flamme est aussi utilisé, particulièrement par les répurgateurs nains de l'ordre des Gardiens, un surgeon du culte.

Les clercs de Gazul s'habillent de noir à parements rouges et portent la rune de Gazul brodée sur le sein droit. Les répurgateurs portent des capes noires sur des armures sombres.

Zone d'influence : Les nains adorent Gazul dans tout le Vieux Monde et la Norsca. Son culte est particulièrement influent dans les Montagnes du Bout du Monde.

Temples : Chaque citadelle abrite un temple à Gazul. Ils se situent toujours sous terre, à proximité immédiate des chambres funéraires. Des statues de Gazul, hautes comme des ogres, gardent l'entrée du temple et du cimetière. Un petit autel est placé au milieu du temple où ceux qui viennent honorer les morts peuvent aussi rendre grâce à Gazul. Des oratoires consacrés à Gazul existent dans toutes les communautés de moindre importance, là encore à proximité immédiate des sépultures. Leur entretien est généralement assuré par les habitants du cru plutôt que par le clergé.

Amis et ennemis : Le culte de Gazul est un allié de tous les autres cultes du panthéon nain et des cultes des ancêtres. Il entretient des relations amicales avec les cultes de Sigmar et Mòrr. Il reste à l'écart des autres cultes et races. Comme on peut s'y attendre, il se montre hostile envers les ennemis de la race naine, les nécromants et les morts-vivants tout particulièrement.

Jours sacrés : Il n'existe pas de jours consacrés à Gazul. On rend hommage à ce dieu ancestral à l'occasion des enterrements et chaque fois que des nains se réunissent pour honorer leurs morts.

Conditions requises par le culte : Le culte de Gazul est ouvert à tous les nains adultes. Certains clercs de niveau 2 et plus peuvent être sélectionnés par le Grand Prêtre pour devenir répurgateurs. L'éradication des nécromants et des morts-vivants devient alors leur but principal.

Commandements : Tous les initiés, clercs et répurgateurs de Gazul doivent se conformer aux préceptes suivants :

- Lutter sans relâche contre les profanateurs des morts, et tout spécialement les nécromants.
- Ne jamais refuser les sacrements funéraires à celui qui a péri.
- Ne jamais perturber ou pénétrer dans un site funéraire qui a reçu les sacrements.

Utilisation de sorts : Les clercs de Gazul ne peuvent utiliser que les sorts de magie de bataille et de magie élémentaire suivantes :

Bataille :	*Détection de la Magie, Guérison des Blessures Légères, Immunité contre les Poisons, Duel Psychique, Ressaisissement, Zone de Sanctuaire, Dissipation de la Magie, Instabilité Magique, Absorption de la Magie, Force Spirituelle, Guérison des Blessures Graves, Zone d'Immunité Magique.*
Élémentaire :	*Conjuration d'un Élémental* (Terre et Feu seulement), *Conjuration d'Élémentaux* (Terre et Feu seulement), *Évocation d'un Élémental* (Terre et Feu seulement).

Les clercs de Gazul peuvent aussi utiliser certains sorts de magie nécromantique, mais avec la plus grande prudence, car cette école de magie est une violation directe des préceptes de leur foi. En règle générale, tous les sorts qui détruisent ou affaiblissent les morts-vivants – comme *Destruction des Morts-Vivants* ou *Zone de Vie* – leur sont accessibles.

Un clerc de Gazul ne peut en aucun cas évoquer ou créer un mort-vivant, même si certaines légendes antiques rapportent que le dieu a parfois envoyé les esprits des ancêtres exaucer les plus ferventes prières de ses adorateurs. Les sorts de contrôle des morts-vivants constituent une zone d'ombre. Tout dépend alors de ce que le jeteur de sorts fait des morts-vivants passés sous son contrôle. Si l'on s'en tient à la doctrine du culte, un clerc de Gazul ne peut que leur ordonner de se dissiper et retrouver le repos.

Les clercs de Gazul peuvent aussi utiliser des sorts et rituels aux effets identiques à ceux du culte de Mòrr décrit dans le livret **WJRF Apocrypha 2**: *Funeral Rite, Nameless Funeral, Exorcism, Purification Rite.*

Ils peuvent aussi utiliser le sort suivant:

Rétribution

Niveau de sort: 5
Point de magie: 6
Portée: 24 mètres
Durée: Instantanée
Composants: Symbole de Gazul, eau bénite par le clerc

Un clerc de Gazul peut jeter ce sort sur un groupe de squelettes, de zombies ou de morts-vivants éthérés situés à moins de 24 mètres et 1D10+6 d'entre eux seront affectés. Ces derniers sont alors réduits en poussière ou, dans le cas de morts-vivants éthérés, disparaissent simplement. Les cibles ont droit à un test de contre-magie pour échapper aux effets du sort. Ce test peut être modifié par la dépense de points de magie supplémentaires de la manière habituelle.

Le clerc peut choisir de lancer son sort sur un nécromant à portée. Si ce dernier rate son test de **FM** à -20, il encaisse 1D3 blessures (sans tenir compte de l'**E**) et perd 1D10 points de magie.

Runes: Les clercs de Gazul peuvent inscrire les runes suivantes:

1er niveau: *Détection de l'Ennemi, Restauration.*
2ème niveau: *Alarme, Ouverture, Verrou.*
3ème niveau: *Guérison.*
Maître: *Maître rune de Conjuration.*

Compétences: Les clercs niveau 1 de Gazul peuvent acquérir, en sus de l'éventail normal de compétences cléricales, *Langue Hermétique – Magie Nécromantique.* À chaque niveau (le niveau 1 y compris), ils peuvent acheter les compétences suivantes: *Immunité contre les Maladies, Immunité contre les Poisons, Pathologie* et *Traumatologie.*

Épreuves: Les épreuves imposées par Gazul consistent généralement à rechercher et détruire des nids de morts-vivants ou à contrecarrer les machinations des nécromants et des sombres pouvoirs qui les inspirent.

Grâces divines: Gazul accorde généralement des bonus temporaires à l'**E**, **Cl** et **FM** de ses clercs pour leur permettre de surmonter les attaques spéciales de certains nécromants et morts-vivants.

Les tests favorisés comprennent *maladie, peur, poison* et *terreur.*

SMEDNIR

Façonneur du Minerai

Description: Smednir est une divinité naine assez importante puisqu'elle gouverne le travail du métal et la fonte du minerai. Dans les légendes naines, c'est Smednir qui enseigna à son cadet Thungni l'art de la forge. À eux deux, ces deux fils de Grungni ont créé la plupart des grandes armes runes des dieux et rois nains légendaires, dont le célèbre Ghal-Maraz, qui fut donné par le roi Kurgan au guerrier humain Sigmar Heldenhammer.

Smednir est généralement représenté comme un nain musculeux aux bras nus. Il porte un tablier de cuir et l'unique tresse de sa barbe est rejetée par-dessus son épaule pour la protéger des flammes de la forge. Sa main droite tient le marteau rune Azulokrid ("Forgeur de Métal").

Alignement: Neutre.

Symboles: Le principal symbole de Smednir est l'enclume, sur laquelle il a créé les grands trésors de la race naine et de ses dieux. Les clercs de Smednir réunissent généralement leur barbe en une seule tresse.

Zone d'influence: Les nains adorent Smednir dans tout le Vieux Monde et la Norsca.

Temples: La plupart des forges naines abritent un ou plusieurs oratoires consacrés à Smednir. Dans chaque citadelle du Vieux Monde, un autel lui est consacré à côté de ceux de Grungni et des ancêtres de clan.

Amis et ennemis: Le culte de Smednir entretient des relations amicales avec tous les cultes du panthéon nain. Il reste à l'écart des autres cultes et races et se montre hostile envers les gobelinoïdes et autres ennemis naturels de la race naine.

Jours sacrés: On honore Smednir au nouvel an, symbole d'un travail qui se termine et d'une nouvelle tâche à accomplir. Le reste de l'année, il n'existe pas de jours particulièrement consacrés à Smednir. On lui adresse généralement des prières avant chaque nouvelle fonte de métal ou travail de forge et des remerciements une fois la tâche menée à bien.

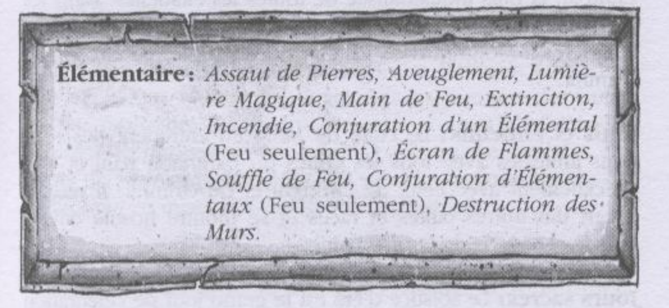
Conditions requises par le culte: Le culte de Smednir est ouvert à tous les nains adultes. Pour devenir un Initié, le postulant doit d'abord mener à terme une carrière d'apprenti artisan dans un des métiers du travail du métal. La prêtrise n'est accessible qu'à ceux qui ont achevé les carrières d'initié et d'artisan dans un de ces métiers.



Commandements : Tous les initiés et clercs de Smednir doivent se conformer aux préceptes suivants :

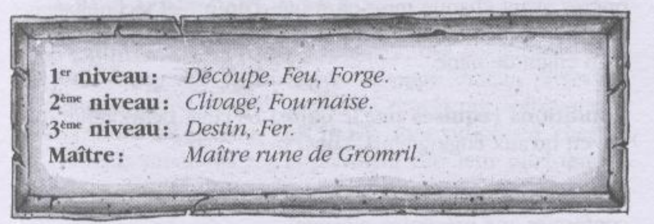
- Ne jamais produire d'articles d'une qualité inférieure à celle dont on n'est capable ; bâcler son travail est une insulte envers Smednir, son métier et soi-même.
- Ne jamais fabriquer d'armes ou d'armures pour un non-nain qui n'a pas tout d'abord prouvé son amitié et sa loyauté envers la race naine.
- Ne jamais travailler avec d'autres outils que ceux qu'on a soi-même fabriqués et les entretenir avec le plus grand soin.

Utilisation de sorts : Les clercs de Smednir peuvent utiliser tous les sorts de magie de bataille et les sorts de magie élémentaire suivants :



Élémentaire : *Assaut de Pierres, Aveuglement, Lumière Magique, Main de Feu, Extinction, Incendie, Conjuration d'un Élémental* (Feu seulement), *Écran de Flammes, Souffle de Feu, Conjuration d'Élémentaux* (Feu seulement), *Destruction des Murs.*

Runes : Les clercs de Smednir peuvent inscrire les runes suivantes :



1er niveau :	*Découpe, Feu, Forge.*
2ème niveau :	*Clivage, Fournaise.*
3ème niveau :	*Destin, Fer.*
Maître :	*Maître rune de Gromril.*

Compétences : Les clercs de Smednir peuvent acquérir, à chaque niveau, les compétences suivantes : *Joaillerie, Métallurgie, Technologie* (pour les machineries seulement) et *Travail du Métal.*

Épreuves : Réparer un artefact antique ou fabriquer une copie parfaite d'un trésor perdu sont des épreuves typiques du culte. Le dieu peut aussi demander à son adorateur de rechercher et récupérer quelque antique trésor nain tombé entre les griffes des gobelins, du Chaos ou d'autres ennemis de sa race.

Grâces divines : Les compétences favorisées par Smednir sont *Joaillerie, Métallurgie* et *Travail du Métal.*

Les tests favorisés sont *construction, embauche, estimation,* **Dex** et **Int**.

THUNGNI

Dieu Ancestral des Forgerons des Runes

Description : Fils cadet de Grungni et Valaya, Thungni est le dieu des forgerons des runes et de la magie runique. D'après les légendes naines, Thungni s'est enfoncé très profondément sous terre pendant la Migration. Il a passé beaucoup de temps dans un endroit qu'il appela Ankor Bryn, le Royaume Scintillant. Il n'en émergea que pour rapporter les secrets de la magie runique à la race naine. Il allait découvrir que seuls lui-même, son père Grungni et quelques-uns de ses descendants avaient le don requis pour inscrire les runes.

Thungni et sa progéniture travaillèrent sans relâche pour fabriquer des armes de pouvoir avant que ne frappe le cataclysme qu'il avait prédit. Une bonne part des plus puissantes armes runes ayant jamais existé ont été créées par ses soins. Certaines ont été perdues avec le temps et les guerres, mais nombre d'entre elles font encore partie des trésors des rois nains et seigneurs des runes.

Smednir est représenté comme un nain à la chevelure et barbe châtain roux. Il est généralement vêtu d'une armure complète avec un plastron de cuirasse frappé de sa rune personnelle. Il tient dans une main un bâton runique symbolisant ses pouvoirs et compétences de forgeron des runes et dans l'autre le marteau rune Karaz-Kazakrhun ("Rune de Longue Guerre").

Alignement : Neutre.

Symboles : Le principal symbole de Thungni est sa rune personnelle sur un marteau qui souligne son rôle de dieu des forgerons des runes. Les seigneurs des runes et autres anciens du clan portent des tuniques gris ardoise pendant les cérémonies d'initiation des nouveaux forgerons des runes. Les initiés et clercs de Thungni portent des tuniques gris bleu avec un marteau brodé sur la poitrine.

Zone d'influence : Les forgerons des runes nains adorent Thungni dans tout le Vieux Monde et la Norsca.

Temples : Il n'existe pas de temple de Thungni à proprement parlé. Dans les citadelles, les oratoires consacrés à Thungni tiennent la place d'honneur dans les manufactures du clan des forgerons des runes. Les rares forgerons des runes qui vivent à l'extérieur des citadelles, les expatriés y compris, entretiennent un petit oratoire dans leur atelier.

Comme les forgerons des runes qui vivent parmi les humains ne se déclarent jamais comme tels, leurs oratoires se fondent discrètement dans le décor.

Amis et ennemis : Le culte de Thungni est un allié des autres cultes du panthéon nain et ses liens avec le culte de Grungni sont particulièrement étroits. Sinon, il reste à l'écart des autres races et se montre naturellement hostile envers les ennemis des nains. Il montre aussi beaucoup d'hostilité envers les sorciers humains qui se prétendent maîtres des runes.

Jours sacrés : Le culte de Thungni n'est associé à aucune date ou journée particulière.

Conditions requises par le culte : Le culte de Smednir est ouvert à tous les membres du clan des forgerons des runes (même à ceux qui n'ont pas la capacité d'inscrire les runes). Seuls les forgerons des runes peuvent devenir initiés ou clercs de Thungni.

Commandements : Tous les forgerons des runes doivent se conformer aux préceptes suivants :

- Ne jamais révéler les secrets de la magie des runes, si ce n'est à un compagnon forgeron des runes ou à son propre apprenti.
- Ne jamais laisser une arme rune tomber aux mains d'un ennemi des nains, même si cela signifie la destruction de l'arme ou sa perte à jamais.

• Ne jamais laisser passer une rumeur d'objet rune perdu sans la vérifier et tout mettre en œuvre pour le récupérer le cas échéant.
• Ne jamais permettre à un non-nain ayant acquis des connaissances en magie runique de transmettre son savoir. Cet interdit concerne tout particulièrement les humains qui se prétendent "maîtres des runes".
• Ne jamais s'abaisser à livrer du mauvais travail.

Utilisation de sorts: Tous les clercs de Thungni sont forgerons des runes, mais ne peuvent jeter de sorts.

Compétences: Les clercs de Thungni n'ont accès qu'aux compétences prévues dans le cadre de leur carrière de forgeron des runes.

Épreuves: Thungni éprouve ses fidèles en leur demandant de retrouver des armes runes perdues, forgées par leurs collègues de l'antiquité. Ces puissants artefacts portent bien souvent des runes dont le secret s'est perdu. Il peut aussi les envoyer chercher les composants requis pour certaines maîtres runes spécifiques (voir **Les Royaumes de la Sorcellerie**, "Table des Maîtres Runes" p. 115).

Grâces divines: Les compétences favorisées par Thungni sont *Connaissance des Runes, Histoire Runique, Inscription des Runes, Litanie des Runes* et *Travail du Métal.*

Les tests favorisés sont *construction*, **Dex**, **Int** et **FM**.

MORGRIM

Dieu Ancestral des Engingneurs

Description: Fils aîné de Grimnir et Valaya, Morgrim a été le premier engingneur nain. Il a conçu et enseigné à son clan les techniques de construction des machines de guerre et d'autres engins. Avant la venue du Chaos, Morgrim et son clan construisaient déjà des balistes et des catapultes de toutes tailles et posaient des pièges pour se défendre de l'invasion d'horreurs prophétisée par Grungni. Vers la fin de la première Incursion du Chaos, Morgrim accompagna Grimnir dans sa quête contre le portail du Chaos. Ce n'est que sur l'ordre express de son père qu'il s'est résigné à rentrer chez lui. Quand les forces du Chaos furent enfin contenues dans le nord, Morgrim retourna dans les profondeurs du monde avec les autres dieux ancestraux, sa tâche accomplie.

Morgrim est représenté comme un nain vêtu de maille avec une ceinture bourrée d'outils. Il est souvent dépeint avec une barbe et une chevelure couvertes de poussières et des mains tachées de graisse. Il porte aussi la hache que lui a donnée son père Grimnir, Onkegruni ("Faiseuse de Veuves").



Alignement: Neutre.

Symboles: Le principal symbole de Morgrim est la catapulte stylisée, mais celui de la corde et de la poulie est aussi très utilisé. Ses initiés et clercs préfèrent les vêtements sombres (noirs ou gris sombre) avec le symbole du dieu brodé sur le sein gauche.

Zone d'influence: Les engingneurs nains adorent Morgrim dans tout le Vieux Monde et la Norsca.

Temples: Tous les hôtels de la Guilde des Engingneurs, ceux des expatriés y compris, abritent un ou plusieurs oratoires consacrés à Morgrim. Le plus grand d'entre eux se trouve à Zhufbar, la plus industrialisée de toutes les citadelles. Dans les grandes citadelles, de plus petits autels sont généralement consacrés à Morgrim dans les coins des temples de Grungni et Grimnir.

Amis et ennemis: Le culte de Morgrim entretient des relations amicales avec tous les cultes du panthéon nain et tout spécialement avec ceux de Grungni et de Grimnir. Il reste à l'écart des autres cultes et races et se montre hostile envers tous les ennemis de la race naine.

Jours sacrés: Le solstice d'été est le grand jour de célébration de Morgrim. Il symbolise l'achèvement des vieux projets, le moment de nettoyer les traces des efforts passés et le commencement d'une nouvelle tâche. On lui adresse aussi des prières avant chaque mise en route d'un projet technologique, tout particulièrement s'il s'agit d'une machine de guerre ou d'un engin de mine.

Conditions requises par le culte: Le culte de Morgrim n'est ouvert qu'aux engingneurs nains.

Commandements: Tous les engingneurs nains doivent se conformer aux préceptes suivants:
• Tous ceux qui volent ou vendent les secrets des engingneurs doivent être livrés à la justice naine pour être jugés selon la loi naine.
• Toujours faire de son mieux. Le travail bâclé est impardonnable et déshonorant.
• S'abstenir de toutes innovations dangereuses ou incontrôlables, et surtout ne jamais sacrifier la qualité de son travail à semblable innovation.
• La connaissance est sacrée et doit être préservée même au détriment des idées nouvelles.
• Toutes les phases de construction d'une œuvre d'engingneur doivent s'accompagner des litanies et incantations prescrites par la guilde.

Les engingneurs nains impériaux ont une interprétation étroite de ces préceptes qui décourage toute innovation. Les expatriés et engingneurs de Barak Varr considèrent, au contraire, que les commandements définissent un cadre dans lequel les innovations sont parfaitement acceptables. Les relations entre ces deux groupes sont donc quelque peu tendues.

Utilisation de sorts: Les clercs de Gazul peuvent utiliser tous les sorts de magie de bataille et les sorts de magie élémentaire suivants: *Aveuglement, Main de Feu, Incendie, Résistance au Feu, Conjuration d'un Élémental* (Feu seulement), *Écran de Flammes, Conjuration d'Élémentaux* (Feu seulement).

Runes : Les clercs de Gazul peuvent, de plus, inscrire les runes suivantes :

1[er] niveau :	*Forge, Incendie, Pénétration, Précision.*
2[ème] niveau :	*Fortune, Fournaise.*
3[ème] niveau :	*Chercheuse, Déguisement, Immolation.*
Maître :	*Maître rune de Gromril.*

Compétences : À chaque niveau, les clercs de Morgrim peuvent acheter une des compétences suivantes : *Conduite d'Engin, Métallurgie, Technologie, Travail du Bois et Travail du Métal.*

Épreuves : Les épreuves imposées par Morgrim consistent généralement à réparer les engins ou les pompes des mines les plus profondes. Le dieu peut aussi éprouver ses fidèles en les envoyant reprendre des machines de guerre tombées aux mains de l'ennemi ou volées par des opportunistes (tels des aventuriers en mission d'espionnage industriel).

Grâces divines : Les compétences favorisées par Morgrim sont *Conduite d'Engin, Métallurgie, Piégeage, Reconnaissance des Pièges, Technologie, Travail du Bois* et *Travail du Métal.* Les tests favorisés sont *construction*, **Dex**, **Int** et **I**.

CULTES DES ANCÊTRES

Description : Pour les nains, l'adoration des ancêtres de clan fait partie intégrante de la vie quotidienne. Aucun projet ne peut être entrepris sans célébrer les rituels qui sollicitent la bénédiction d'un ancêtre. Ces rituels sont propres à chaque clan et leurs membres les apprennent dès leur plus tendre enfance.

Les ancêtres concernés sont généralement les fondateurs des clans et ceux qui se sont signalés par des gestes héroïques après le temps des dieux ancestraux.

Alignement : Neutre.

Symboles : Chaque ancêtre a son propre symbole de clan.

Zone d'influence : Les nains révèrent leurs ancêtres dans tout le Vieux Monde et la Norsca.

Temples : Chaque loge clanique ou foyer familial abrite un ou plusieurs oratoires consacrés aux ancêtres du clan. Il peut s'agir d'une simple tablette avec une chope de bière et une représentation de la guide professionnelle du clan ou d'un autel plus élaboré avec portrait de l'ancêtre et quelques possessions personnelles de prestige soigneusement exposées. Certains de ces autels sont même placés directement à côté de ceux des dieux ancestraux.

Amis et ennemis : Les cultes des ancêtres entretiennent des relations amicales avec tous les cultes du panthéon nain. Ils ne s'intéressent guère aux autres races, mais se montrent hostiles envers les gobelinoïdes et tous les autres ennemis naturels de la race naine.

Jours sacrés : La principale célébration des cultes des ancêtres a lieu le Jour du Souvenir à une date qui varie suivant les citadelles et les communautés.

Conditions requises par le culte : Tous les nains appartiennent forcément au culte de l'ancêtre de leur clan. Le doyen des anciens du clan dirige les cérémonies et arbitre les disputes éventuelles sur la pratique ou l'histoire du culte.

Commandements : Tous les nains doivent se conformer aux préceptes suivants :
- Toujours honorer les ancêtres du clan le Jour du Souvenir.
- Ne jamais rien faire ou laisser faire qui déshonore la mémoire de l'ancêtre du clan.
- Toujours solliciter la bénédiction d'un ancêtre avant d'entreprendre quoi que ce soit d'important.

Utilisation de sorts : À la différence des dieux ancestraux, les ancêtres de clan n'ont pas le pouvoir d'accorder des sorts à leurs fidèles/descendants.

Compétences : La vénération des ancêtres n'apporte pas de compétences supplémentaires aux fidèles/descendants.

Épreuves : Les ancêtres imposent rarement des épreuves à leurs descendants. Quand ils le font, c'est généralement pour réclamer qu'on s'occupe d'une atteinte mineure à l'honneur du clan ou d'un de ses membres. Quand un membre du clan se rend responsable d'un acte susceptible de compromette gravement l'honneur du clan, il doit quitter le clan et se faire pourfendeur de trolls.

Grâces divines : Les rares faveurs accordées par les ancêtres dépendent avant tout du clan considéré et de sa guilde professionnelle. Par exemple, les compétences favorisées par Kragmir, ancêtre des Bolgrungi, un clan de mineurs de Karaz-a-Karak, sont *Exploitation Minière, Métallurgie, Orientation* et *Travail du Métal.*

Les tests favorisés sont *estimation, recherche*, **Int**, **Dex** et **F**.





CARACTÉRISTIQUES NAINES

Les profils initiaux, tailles, âges, points de destin, compétences et profils raciaux sont donnés pages 14-17 du livre des règles **WJRF**. Les listes de carrières de base dressées page 18 du livre des règles sont remplacées pour les nains par les tables p. 80.

Noms Nains

Le nom complet d'un nain comporte trois éléments: le prénom ou nom personnel, le nom de famille et le nom de clan. L'étiquette naine régissant l'usage des noms est fort complexe mais on peut la résumer en disant simplement que le nom à utiliser est d'autant plus long que les circonstances sont formelles. Dans certains cas, le statut du nain dans sa profession doit être considéré comme partie intégrante du nom.

Ainsi, Maître Joaillier Snorri Bardinson du clan Makhzad utilisera tous ses noms et titres pour les cérémonies de guilde et citadelle. Ceux qui s'adressent à lui utiliseront cependant des formules différentes suivant leur position: ses supérieurs l'appelleront Snorri Bardinson, tandis qu'il sera Maître Snorri pour ses égaux et inférieurs joailliers et Maître Joaillier Snorri pour les membres des autres guildes. Le nom de famille sera cependant toujours utilisé pour parler de lui à la troisième personne.

Les parents et amis de la même génération l'appelleront simplement Snorri, tandis que ses anciens ou cadets utiliseront un suffixe précisant la relation comme Oncle, Neveu, Cousin ou Grand-Père.

PRÉNOMS

Les nains, comme les humains, nomment leurs enfants à la naissance. Certains de ces prénoms sont dictés par la tradition – dans le clan Grakniz de Karak-Hirn, par exemple, le premier né mâle de chaque génération est toujours prénommé Gottri – tandis que d'autres commémorent un ancêtre vénéré ou un héros. Dans les générations qui ont suivi la Guerre de Vengeance, par exemple, on peut remarquer un grand engouement pour le prénom du victorieux Haut Roi Gotrek Briseétoile. Certains prénoms reflètent les vertus souhaitées par les parents pour leur progéniture, Gorm pour la sagesse, Grim pour les prouesses au combat et Dwinbar pour l'excellence artisanale.

Prénoms Masculins

		235-239	Elmador	500-507	Hargrim	762-768	Oldor
		240-246	Enlag	508-512	Harok	769-775	Ragni
		247-253	Fenni	513-518	Heganbor	776-784	Rogni
001-009	Alaric	254-261	Fimbur	519-527	Hergar	785-790	Rorek
010-018	Algrim	262-270	Finn	528-537	Hughir	791-800	Rungni
019-027	Alrik	271-279	Furgil	538-545	Hurgar	801-812	Skag
028-037	Baragor	280-288	Garil	546-553	Kadri	813-820	Skaldor
038-045	Bardin	289-300	Goddi	554-561	Kadrin	821-830	Skalf
046-053	Belegar	301-309	Gomrund	562-570	Kallon	831-838	Skalli
054-061	Bel(e)gol	310-318	Gorazin	571-579	Kargun	839-844	Skorri
062-070	Borgin	319-327	Gorim	580-589	Katalin	845-851	Sindri
071-079	Borm	328-337	Gorm	590-600	Kazadar	852-860	Snorri
080-088	Bradni	338-345	Gotrek	601-609	Kazgar	861-866	Stromni
089-098	Brogar	346-353	Gottri	610-618	Kazran	867-874	Storri
099-107	Brokk	354-361	Grim	619-627	Kazrik	875-882	Sundrim
108-115	Brond(l)	362-370	Grimli	628-637	Ketil	883-890	Sven
116-121	Bronn	371-379	Grindol	638-645	Kettri	891-900	Thingrim
122-129	Burlok	380-390	Grom	646-653	Kragg	901-909	Thori
130-137	Cranneg	391-400	Grond	654-661	Krudd	910-920	Thrund
138-145	Darbli	401-409	Groth	662-670	Kurgan	921-929	Thungni
146-153	Dargo	410-418	Grum	671-679	Largs	930-936	Thurgrom
154-161	Dern	419-427	Grumdin	680-689	Logan	937-942	Thyk
162-170	Dimrond	428-437	Grundi	690-700	Logazor	943-950	Ulfar
171-179	Dimzad	438-445	Grung	701-707	Lunn	951-957	Ulther
180-184	Dorin	446-453	Grunni	708-718	Mendri	958-965	Vikram
185-188	Drong	454-461	Guttri	719-727	Mordin	966-972	Vragni
189-200	Drumin	462-470	Haakon	728-737	Morek	973-980	Yadri
201-209	Durak	471-479	Hadra	738-745	Morgrim	981-988	Yanni
210-218	Duregar	480-489	Harek	746-753	Mundri	989-993	Yorri
219-227	Durgin	490-499	Hargin	754-761	Norgrim	994-000	Zamnil
228-234	Dwinbar						



Prénoms Féminins

001-023	Alrika	527-553	Karstin
024-046	Askima	554-579	Katrin
047-070	Astrid	580-603	Kettra
071-094	Berta	604-611	Lakin
095-117	Boria	612-625	Lenka
118-137	Breda	626-646	Magda
138-159	Brondra	647-667	Menni
160-183	Derna	668-688	Modra
184-200	Dorbi	689-709	Morga
201-221	Duree	710-730	Olka
222-242	Fenna	731-751	Sifna
243-263	Freda	752-774	Sigrid
264-284	Friga	775-797	Sigrun
285-305	Gerta	798-815	Skorina
306-327	Gottra	816-828	Solveig
328-349	Grondi	829-837	Sunni
350-363	Grunna	838-844	Tarni
364-385	Harga	845-857	Tharma
386-405	Helga	858-876	Thindra
406-426	Helgar	877-895	Thoda
427-451	Hunni	896-916	Throlin
452-476	Kalea	917-926	Trunni
477-500	Karelia	927-937	Ulla
501-526	Karga	938-958	Vala
		959-979	Valma
		980-994	Vanyra
		995-000	Zylra

NOMS DE FAMILLE

Le nom de famille rappelle celui de l'ascendant direct, de la mère pour les filles et du père pour les garçons. Gotrek Gunnison, par exemple, est Gotrek le fils de Gunni, tandis que Katrin Sifnasdottir est Katrin la fille de Sifna.

Les orphelins sont élevés par leurs parents les plus proches et leur nom de parenté reflète le fait: Thorri Yadrisnev, Thorri le neveu de Yadris a d'évidence été élevé chez son oncle et Sigrid Valasniz chez sa tante Valas.

Dans les cas extrêmement rares de nouveau-nés nains d'ascendance inconnue, Khazadson, "Fils d'un Nain", est utilisé dans les occasions formelles, tandis que le prénom du parent adoptif suivi du suffixe – *find* (trouvé par) est employé le reste du temps. Grim Khazadson, élevé par Morek Skalfsson, est appelé Grim Moreksfind dans la vie de tous les jours pour indiquer sa famille d'adoption.

SURNOMS

Beaucoup de nains ont aussi acquis un surnom qui rappelle quelques hauts faits ou traits remarquables de caractère ou d'apparence. Dans les circonstances informelles, le surnom peut être utilisé à la place du nom de parenté: Snorri Bardinson est souvent appelé Snorri Pouce Brûlé pour commémorer ce jour de son apprentissage où il saisit distraitement une moule à broche à mains nues alors que la broche incandescente venait à peine d'en être retirée. Un nain ne peut choisir lui-même son surnom; il le reçoit de son maître. C'est une des nombreuses raisons qui explique la minutie des nains – personne ne veut être marqué à vie par un surnom embarrassant.

Les surnoms masculins sont souvent inspirés par l'apparence physique, la force ou les prouesses martiales, Grandmarteau, Poing de Pierre ou Œilmort. Les surnoms restent généralement uniques, car adopter le surnom d'un aîné, surtout quand il s'agit d'un grand roi ou d'un héros, est considéré comme présomptueux, voire comme un outrage au porteur original. Seul ce dernier peut d'ailleurs faire exception à cette règle en accordant de son propre chef son surnom à un nain plus jeune. Marteau de Pierre, par exemple, est le surnom des rois de Karak Ungor depuis des générations, des rois qui se transmettent aussi le grand marteau de guerre en pierre à l'origine du surnom. Un nain qui reçoit semblable surnom doit non seulement veiller sur son propre honneur mais aussi sur celui de son surnom et de tous ces porteurs passés. Une lourde responsabilité.

Les surnoms féminins ne sont pas aussi exclusifs et s'inspirent aussi bien du tempérament que de l'apparence ou des accomplissements. Tant de demoiselles naines ont été surnommées "la Blonde" ou "la Belle" que ces surnoms, complètements dévalorisées par la surabondance, ont fini par disparaître. Cheveux d'Or, Yeux Saphir ou Belles Mains restent cependant très populaires et les soupirants n'hésitent pas à donner à leurs belles des surnoms plus flatteurs encore pour se gagner leur cœur. La dulcinée qui accepte un tel surnom accorde une grande faveur à son amoureux.



NOMS DE CLAN

Les noms de clan nains ont été attribués initialement comme le sont maintenant les surnoms. Il peut s'agir du sobriquet de l'ancêtre fondateur ou d'un surnom gagné par le clan dans son ensemble à l'époque de sa constitution. La tradition prétend, par exemple, que le nom du clan régnant de Karaz-a-Karak, Durazklad ou "Armure de Pierre", remonte à l'époque des dieux ancestraux quand Kargun Gormsson, qui ne pouvait s'offrir une armure de fer, utilisa son art supérieur du travail de la pierre pour se sculpter un casque et une cuirasse de granit. Le sobriquet que lui valut cet exploit est devenu le nom du clan qu'il a fondé et son armure de pierre repose toujours dans la chambre forte du clan à Karaz-a-Karak.

Lieu de Naissance

Les joueurs qui souhaitent créer un aventurier nain peuvent faire un tirage sur la Table des Origines Naines (p. 81) ou, avec l'accord du MJ, choisir le lieu de naissance de leur personnage. Le MJ peut bien sûr se réserver ce choix quand sa campagne le demande.

Cette table favorise fortement les expatriés nains, car ils représentent l'essentiel des effectifs d'aventuriers nains du Vieux Monde. Dans le cadre traditionnel des citadelles, rares sont les nains que le devoir envers le clan, la citadelle et la guilde autorise à se lancer dans une vie d'aventures.

PROFESSION FAMILIALE OU CLANIQUE

Les clans nains (à l'exception de certains clans expatriés) sont matrilinéaires et un nain apprend donc généralement le métier pratiqué dans le clan de sa mère. Il y a 75% de chance pour que le père appartienne à la même guilde professionnelle. Pour les 25% restants, utilisez les **Tables des Carrières de Base** ci-dessous pour déterminer la profession du père et de son clan.

Les nains expatriés ne respectent guère les traditions naines liant clans et professions. Dans une même famille d'expatriés nains, les carrières initiales peuvent varier grandement et être déterminées, si nécessaire, en utilisant les **Tables des Carrières de Base**.

Tables des Carrières de Base

Les tables qui suivent remplacent les colonnes "Nain" des Tables des Carrières de Base p. 18 du livre des règles **WJRF**. Les carrières en italique sont des nouveautés décrites par la suite dans ce chapitre. Note: il n'existe pas de carrières de base des filous pour les nains de Karaz Ankor et autres royaumes montagnards ou de la Norsca. Seuls les nains expatriés s'abaissent à suivre semblables carrières.

CARRIÈRES DE BASE DES GUERRIERS

Expatrié	Montagnard	Nordique	Carrière
-	-	1-10	Combattant embarqué
01-10	01-25	11-25	Combattant des tunnels
11-15	-	-	Domestique
16-20	-	-	Écuyer
21-25	26-35	26-35	Garde
26-35	36-45	36-45	Garde du corps
-	46-50	46-50	Gentilhomme
36-40	-	-	Gladiateur
41-45	-	-	Hors-la-loi
46-50	-	-	Manouvrier
-	-	51-60	Matelot
51-60	-	61-75	Mercenaire
61-70	-	-	Milicien
71-80	51-55	76-80	Pourfendeur de trolls
81-95	56-00	80-00	Soldat
96-00	-	-	Spadassin

CARRIÈRES DE BASE DES FORESTIERS

Expatrié	Montagnard	Nordique	Carrière
-	-	01-05	Batelier
01-05	01-14	06-20	Chasseur
06-15	-	-	Chasseur de primes
16-20	-	-	Cocher
21-30	15-24	21-30	Courrier
31-35	25	31-33	*Fermier*
36-40	-	-	Garde-chasse
41-55	26-55	34-48	*Mineur*
56-60	-	-	Muletier
-	56-65	49-58	Pâtre
61-65	66-75	59-68	Patrouilleur rural
66-70	-	-	Péager
-	-	69-70	Pêcheur
-	-	71-75	Pilote
71-80	76-85	76-85	Prospecteur
81-90	86-90	86-90	Ratier
91-00	91-00	91-00	Trappeur

CARRIÈRES DE BASE DES FILOUS

Expatrié	Montagnard	Nordique	Carrière
01	-	-	Agitateur
02-06	-	-	Bateleur
07-11	-	-	Brigand
12-16	-	-	Colporteur
17-26	-	-	Contrebandier
27-36	-	-	Geôlier
37-40	-	-	Guide-racoleur
41-45	-	-	Joueur professionnel
46-50	-	-	Mendiant
-	-	-	Ménestrel
51-60	-	-	Pilleur de tombes
61-65	-	-	Raconteur
66-75	-	-	Trafiquant de cadavres
76-95	-	-	Voleur
96-00	-	-	Voleur de bétail

CARRIÈRES DE BASE DES LETTRÉS

Expatrié	Montagnard	Nordique	Carrière
01-10	01-10	01-10	Apothicaire
11-20	11-15	-	Apprenti alchimiste
21-30	16-40	11-40	Apprenti artisan*
31-32	-	-	Apprenti sorcier
33-37	-	-	Collecteur d'impôts
38-55	41-50	41-50	Commerçant
56-70	51-75	51-75	Engingneur
71-75	-	-	Estudiant
76-80	76-80	76-80	Estudiant en médecine
-	81-85	81-85	Herboriste
81-86	86-90	86-90	Initié
-	-	-	Magnétiseur
-	-	-	Ovate
87-91	-	-	Prédicateur
92-95	-	-	Scribe
96-00	91-00	91-00	*Scribe des runes*

* Pour les apprentis artisans nains, la carrière avancée Marchand est un débouché possible supplémentaire.

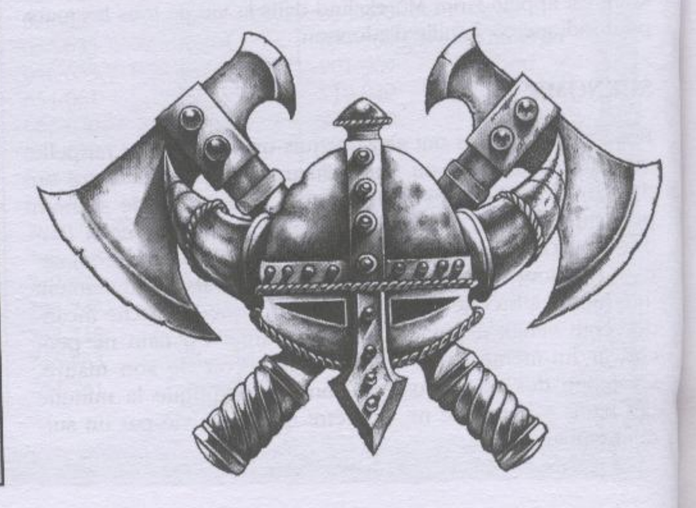


Table des Origines Naines

(tous les jets se font avec un D100)

01-03	Principautés Frontalières
04	Bretonnie
05-66	L'Empire
67-68	Kislev
69	Tilée
70-75	Wastelands
76-80	Norsca
81-84	Montagnes Noires
85-92	Montagnes Grises
93-95	La Voûte
96-00	Montagnes du Bout du Monde

Table des Colonies Naines

Principautés Frontalières

01-30	Barak Varr
31-00	Communautés humaines

Bretonnie

01-40	Parravon
41-00	Villages alentours

Tilée

01-30	Campogrotta
31-60	Toscania
61-00	Villages alentour

Wastelands

01-90	Marienburg
91-00	Autres agglomérations des Wastelands

Norsca

01-35	Kraka Dorden
36-60	Kraka Drak
61-75	Kraka Ornsmotek
76-90	Kraka Ravnsnake
91-00	Colonies humaines

Montagnes Noires

01-20	Karak Hirn
21-00	Autres colonies des Montagnes Noires

Montagnes Grises

01-35	Karak Horn
36-00	Autres colonies des Montagnes Grises

La Voûte

01-15	Karak Izor
16-00	Autres colonies de la Voûte

Montagnes du Bout du Monde

01-10	Karak Kadrin
11-15	Karaz-a-Karak
16-20	Zhufbar
21-60	Autres colonies naines septentrionales
61-65	Karak Azul
66-70	Karak Huit Pics
71-00	Autres colonies naines méridionales

L'Empire

01-15	Altdorf		
16-20	Villages des environs d'Altdorf		
21-25	Villes d'Averland		
		01-15	*Agbetten*
		16-50	*Averheim*
		51-60	*Hocheleben*
		61-70	*Loningbruck*
		71-85	*Streissen*
		86-00	*Autres villages d'Averland*
26	Hochland		
27-30	Middenheim		
31	Villages des environs de Middenheim		
32-33	Villes du Middenland		
		01-50	*Carroburg*
		51-75	*Delberz*
		76-00	*Schoppendorf*
34	Villes du Nordland		
		01-50	*Beeckerhoven*
		51-00	*Salzenmund*
35-40	Nuln		
46-48	Villages des environs de Nuln		
49	Villes d'Ostermark		
		01-60	*Bechafen*
		61-00	*Autres villages d'Ostermark*
50-51	Villes d'Ostland		
		01-35	*Ferlangen*
		36-00	*Wolfenburg*
52-70	Villes du Reikland		
		01-13	*Auerswald*
		14-30	*Bögenhafen*
		31-42	*Dunkelburg*
		43-50	*Grunberg*
		51-60	*Helmgart*
		61-75	*Kemperbad*
		76-80	*Stimmigen*
		81-90	*Ubersreik*
		91-00	*Weissbruck*
71-78	Villes du Stirland		
		01-30	*Krugenheim*
		31-70	*Wurtbad*
		71-00	*Autres villages du Stirland*
79-83	Villes du Sudenland		
		01-35	*Pfeildorf*
		36-60	*Wuppertal*
		61-00	*Autres villages du Sudenland*
84	Villes de Talabecland		
		01-65	*Hergig*
		66-00	*Volgen*
85-86	Talabheim		
87	Villages des environs de Talabheim		
88-00	Villes du Wissenland		
		01-15	*Grissenwald*
		16-30	*Kreutzhofen*
		31-65	*Wissenburg*
		66-85	*Wusterburg*
		86-00	*Autres villages du Wissenland*

Kislev

01-35	Erengrad
35-60	Kislev
61-00	Villages proches de la frontière Impériale

Nouvelles Carrières de Base

Fermier

Note : cette carrière n'est pas réservée aux personnages nains.

Les bouches à nourrir ne manquent pas dans le monde et beaucoup de gens gagnent leur vie dans les fermes. La vie d'un fermier n'a rien de facile. Le travail commence avant l'aube et ne s'achève qu'avec le coucher du soleil. Un fermier réussit généralement à se nourrir, mais il consacre généralement la majeure partie de son temps à produire le revenu nécessaire à la maigre existence de sa famille.

Quand les temps sont durs, les fermiers se réunissent à la taverne locale et rêvent de faire fortune comme aventuriers, marchands ou peu importe. La plupart d'entre eux se contentent de ces rêves éveillés, mais quelques-uns prennent la route à la recherche d'un autre destin.



Niveau 1 — Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
–	–	–	–	+1	+1	–	–	+10	–	+10	–	–	–

Compétences
Agriculture (voir p. 91)
Conduite d'attelage
Connaissance des plantes
Identification des plantes
Soins des animaux
Travail du bois

Dotations
Bêche
Charrue
Veste en cuir

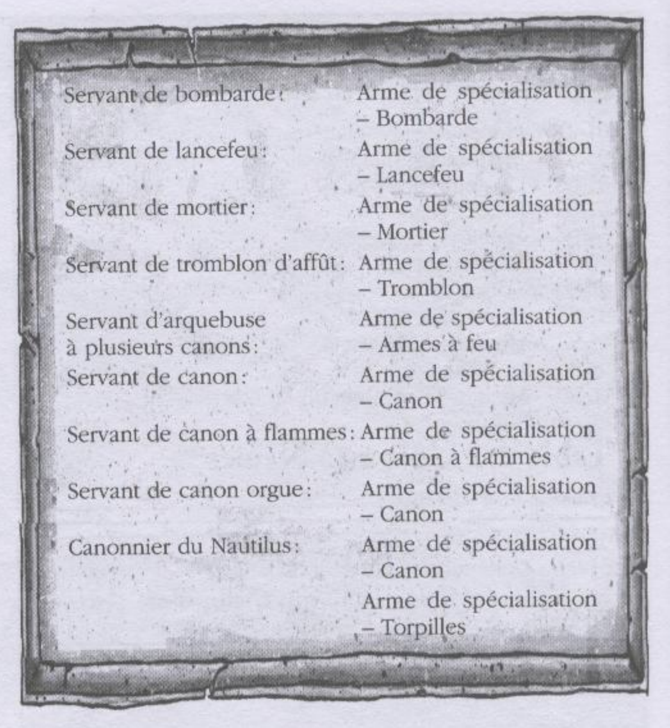
Filières
Par détermination aléatoire de la carrière initiale uniquement

Débouchés
Commerçant
Éclaireur
Milicien
Soldat

Guerrier

Il ne s'agit pas à proprement parler d'une nouvelle carrière, mais les guerriers nains disposent d'un éventail de compétences spécialisées qui les distinguent des guerriers des autres races. Un nain qui suit la carrière de base Combattant embarqué, Mercenaire ou Soldat ajoute la compétence précisée ci-dessous à celles indiquées dans le livre des règles **WJRF** :





Servant de bombarde :	Arme de spécialisation – Bombarde
Servant de lancefeu :	Arme de spécialisation – Lancefeu
Servant de mortier :	Arme de spécialisation – Mortier
Servant de tromblon d'affût :	Arme de spécialisation – Tromblon
Servant d'arquebuse à plusieurs canons :	Arme de spécialisation – Armes à feu
Servant de canon :	Arme de spécialisation – Canon
Servant de canon à flammes :	Arme de spécialisation – Canon à flammes
Servant de canon orgue :	Arme de spécialisation – Canon
Canonnier du Nautilus :	Arme de spécialisation – Canon
	Arme de spécialisation – Torpilles

Mineur

Note : cette carrière n'est pas réservée aux personnages nains.

Dans les colonies et montagnes du Vieux Monde, les mineurs creusent la terre pour lui arracher son or, argent, ses gemmes et minerais de valeur. La plupart des gisements des zones habitées sont presque épuisés et les mineurs travaillent donc souvent à l'écart de la civilisation. Nombre d'entre eux rêvent du gros filon, mais ils sont bien trop vantards pour s'enrichir ainsi. Dès qu'une veine est mise à jour, la nouvelle s'en répand comme une traînée de poudre et une ville champignon pousse presque aussitôt pour l'exploiter, une ville qui disparaîtra tout aussi vite une fois le gisement épuisé.



Niveau 1 — Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
–	+10	–	+1	–	+2	–	–	+10	–	–	+10	–	–

Compétences
Exploitation minière
Métallurgie
Orientation (sous terre)
Travail du Bois
25% de chance pour Force accrue
15% de chance pour Résistance accrue
10% de chance pour Vision nocturne

Dotations
Pelle et pic
Sac à dos
Tente une place

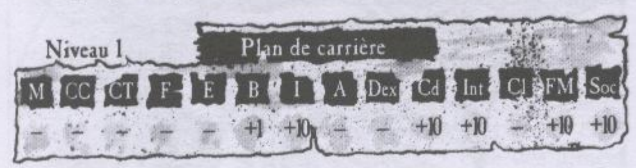
Filières
Manouvrier
Prospecteur



Débouchés
Combattant des tunnels
Éclaireur
Maître mineur (voir p. 88 – réservé aux nains)
Prospecteur

Scribe des Runes

Le taux d'alphabétisation des nains est très supérieur à celui des humains, mais la plupart d'entre eux ne peuvent prétendre lire et écrire couramment le khazalide. Les scribes des runes ont consacré des années de leur vie à l'étude de toutes les runes khazalides et les maîtrisent parfaitement (pour plus de détails, voir le chapitre 9 pages 100-105). Ils copient et entretiennent les interminables chroniques de leur citadelle, sous la direction d'un maître érudit. Ces chroniques sont gravées sur de minces feuilles de métal qui résistent bien mieux au temps que le parchemin et le papier des humains.



Niveau 1 — Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
–	–	–	–	–	+1	+10	–	–	+10	+10	–	+10	+10

Compétences
Alphabétisation khazalide
Connaissance des runes
Langue hermétique – Magikane
Langue hermétique – Nain
75% de chance pour Langue étrangère

Dotations
Jeu d'instruments d'écriture
Feuilles de métal

Filières
Apprenti artisan
Estudiant

Débouchés
Apprenti alchimiste
Apprenti forgeron des runes
Érudit
Maître érudit

Nouvelles Carrières Avancées

Alchimiste

Bien avant que les humains ne commencent à explorer les mystères de l'alchimie, les alchimistes nains travaillaient déjà dur au sein de la Guilde des Engingneurs et développaient la poudre à canon et d'autres composés chimiques. L'alchimie pratiquée par les nains n'est cependant pas d'essence magique; c'est un procédé scientifique d'étude et d'expérimentation.

Les alchimistes nains diffèrent donc de leurs collègues humains sur plusieurs points d'importance. Le plan de carrière reste le même que celui décrit p. 141 des règles **WJRF**, mais l'alchimiste nain ne gagne aucun point de magie et ne peut pas jeter de sorts. Les compétences, dotations et débouchés sont, de plus, modifiés comme indiqué ci-dessous.

Soulignons que ces changements ne concernent que les alchimistes de tradition naine. Parmi les expatriés, on trouve un certain nombre d'alchimistes nains formés par des maîtres humains pour lesquels le plan de carrière du livre des règles **WJRF** s'applique bien sûr tel quel.

Compétences – Niveau 1
Chimie
Langue hermétique – Nain
Métallurgie
Pictographie – Alchimiste nain
Pictographie – Engingneur nain

Compétences – Niveau 2
Connaissance des parchemins
Connaissance des plantes
Langage secret – Classique
Préparation de poisons

Compétences – Niveau 3
Calcul mental
Connaissance des runes
Fabrication de drogues
Fabrication de potions (non magiques)
Sens de la magie

Compétences – Niveau 4
Langue hermétique – Arcane runique
Identification des objets magiques
Immunité contre les poisons
Conscience de la magie

Dotations
Arme simple
Nécessaire alchimique de voyage

Débouchés
Alchimiste – niveau supérieur
Engingneur
Canonnier

Engingneur Naval

Les engingneurs navals sont des membres de la Guilde des Engingneurs Nains qui se spécialisent dans la construction, la maintenance et la conduite de machines de guerre telles que les canonnières, les croiseurs ou les sous-marins (voir pages 52-53). Ils travaillent généralement par équipage de 2, 3 ou 4 selon le type de vaisseaux dont ils sont chargés. L'engingneur naval est formé à sa profession par ses aînés ou par son chef d'équipage et aspire à vivre toute son existence sur les flots, une idée qui fait frémir d'horreur presque tous les nains.

Comme les pilotes, les engingneurs navals sont indissociables de leurs citadelles d'attache. La plupart sont basés à Barak Varr, mais on en compte aussi un petit nombre à Marienburg. Eux-mêmes et leurs navires sont pointilleusement contrôlés par leurs supérieurs de la Guilde des Engingneurs. Cette carrière est donc réservée, de fait, aux PNJ.


Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
–	+10	+20	+1	+1	+2	+20	–	+20	+10	+10	+10	+10	–

Compétences
Astronomie
Canotage
Conduite d'engin – Canonnière, Bâtiment de guerre ou Nautilus (voir pages 52-53)
Orientation
Potamologie

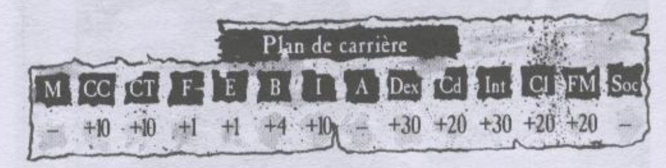
Dotations
Arme simple
Bandana (équipage des canonnières)
Chapeau de cuir (Bâtiment de guerre, équipage des Nautilus)
Gilet de cuir (0/1 PA tronc)
Canonnière, Bâtiment de Guerre ou sous-marin Nautilus avec équipage
Boîte à outils
1D4 marteaux et 10D6 clous
1D4 ciseaux à froid
Scie
Hachette
Poinçon
1D6 pointes de fer
Tenailles
1D3 pinces
1D4 clés
Fil de fer – 10 mètres

Filière
Engingneur

Débouchés
Apprenti alchimiste
Canonnier
Capitaine de navire
Maître engingneur

Façonneur du Roc

Les façonneurs du roc excellent dans le dessin de fortifications et sont les gardiens de l'architecture naine. Leur compétence de tailleur de pierre et leur connaissance du roc sont sans égales. Rares sont les grandes excavations et constructions de pierre qui échappent à leur supervision. Leur sens profond des forces et faiblesses des structures de pierre est un atout réclamé dans bien des endroits dangereux et il n'est pas rare qu'ils soient appelés dans une citadelle assiégée ou dans une mine récemment reprise aux peaux-vertes.


Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
–	+10	+10	+1	+1	+4	+10	–	+30	+20	+30	+20	+20	–

Compétences
Acuité auditive
Art – Sculpture sur pierre
Cartographie
Charpentier
Chimie
Conduite d'attelage
Connaissance de la terre (voir p. 91)
Escalade
Exploitation minière
Orientation
Radiesthésie
Technologie
Travail de la pierre

Les façonneurs du roc bénéficient, de plus, d'une sorte de *sixième sens* qui les alerte en cas de danger naturel ou artificiel relatif à une structure de pierre ou de terre, tel que tremblement de



terre, avalanche de pierres, piège à fosse, etc. Les effets de cette compétence restent bien sûr à la discrétion du MJ.

Dotations
Arme simple
Boîte à outils
1D4 marteaux
1D4 ciseaux à froid
1D4 ciseaux à pierre
Pic
Masse
1D6 pointes de fer
Tenailles

Filières
Engingneur
Maître (artisan) maçon
Maître engingneur
Maître mineur

Débouchés
Maître engingneur

Forgerons des Runes

Les carrières de forgerons des runes et la magie runique en général sont décrites en détail dans **Les Royaumes de la Sorcellerie**, pages 107-115.



Guerrier d'Élite

Certains clans nains se sont spécialisés dans l'art de la guerre. Les guerriers les plus compétents et expérimentés de ces clans sont bien souvent recrutés par les unités d'élite des armées naines :

- Les Marteleurs qui gardent la personne du roi.
- Les Brisefers lourdement armurés qui gardent les portes de la Voie Souterraine contre les gobelins et les skavens.
- Les Foudroyeurs équipés des meilleurs fusils jamais produits par la Guilde des Engingneurs.
- Les Longues Barbes, les vétérans les plus expérimentés des troupes naines.

Malgré leurs rôles très différents, ces unités ont une formation et des capacités similaires. Les plus remarquables guerriers de ces différentes fraternités sont sélectionnés par les prêtres de Grungni pour devenir Templiers de l'ordre du Mur de Pierre (voir ci-dessus).



Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
–	+20	+20	+2	+1	+4	+20	+1	–	+10	+10	+20	+10	–

Compétences
Arme de spécialisation – Arme à deux mains (Marteleur, Brisefer ou Longue Barbe)
Arme de spécialisation – Arme à feu légère
Bagarre
Coups assommants
Coups précis
Coups puissants
Désarmement
Esquive
Immunité contre la peur (Longues Barbes : voir p. 91)
Jeu
Langage secret – Jargon des batailles

Dotations
Épée ou hache à deux mains (Brisefer, Longue Barbe)
Marteau de guerre à deux mains (Marteleur)
Pistolet (Foudroyeur – voir pages 48-49)
Arme simple
Armure de gromril (Brisefer)
Cotte de mailles
Bouclier
Casque
Chope

Filières
Combattant des tunnels
Éclaireur
Mercenaire
Soldat

Débouchés
Capitaine-mercenaire
Chef-balistaire
Templier (Templier du Mur de Pierre)



Maître Artisan

L'artisan nain est l'équivalent du Maître-Artisan décrit p. 103 des règles **WJRF**. La carrière de maître artisan nain, quant à elle, exige un savoir-faire inaccessible aux humains.

Pour la plupart des nains, ce niveau de qualification représente énormément de temps et d'efforts, même si certains individus particulièrement doués deviennent maîtres artisans alors qu'ils sont encore relativement jeunes. Un maître artisan nain surpasse normalement en compétence n'importe quel pratiquant non-nain du même art et la qualité extraordinaire de ses créations en justifie les prix astronomiques.

Les maîtres de guildes sont choisis parmi les plus anciens et talentueux maîtres artisans.


Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
–	–	–	+1	+1	+4	+30	–	+40	+20	+10	+10	+10	+20

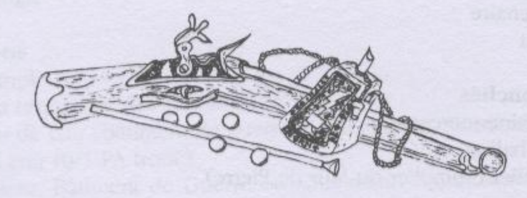
Compétences

Armurier spécialisé en

armures :	Métallurgie, Travail du métal
armes classiques :	Métallurgie, Travail du métal
armes à feu :	Chimie, Métallurgie, Travail du métal
Forgeron :	Travail du métal
Brasseur :	Connaissance des plantes, Fermentation, Identification des plantes
Bâtisseur :	Travail du bois, Travail de la pierre
Charpentier :	Travail du bois
Joaillier :	Joaillerie, Travail du métal
Maçon :	Travail de la pierre

Dotations

Selon le métier



Filières

Artisan (dans la spécialisation appropriée – cette carrière correspond à la carrière avancée Maître-Artisan décrite p. 103 des règles **WJRF**)

Débouchés

Armurier spécialisé en

en armures :	Armurier (armes classiques) et Forgeron, Engingneur, Scribe des runes
en armes classiques :	Armurier (armures), Forgeron, Engingneur, Scribe des runes
en armes à feu :	Maître armurier (armes classiques), Maître forgeron, Engingneur
Forgeron :	Armurier (armures, armes classiques), Engingneur, Scribe des runes
Brasseur :	/
Bâtisseur :	Maçon, Engingneur
Charpentier :	Bâtisseur, Engingneur
Joaillier :	/
Maçon :	Façonneur du roc

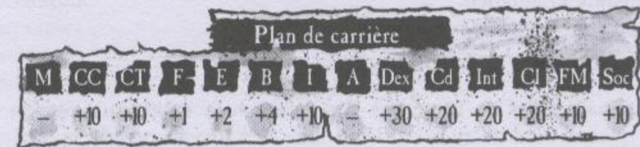
Règles Spéciales

La compétence des artisans nains est légendaire. Pour refléter le fait, les nains qui atteignent le niveau de Maître Artisan peuvent acquérir une seconde fois toute compétence apportant un bonus à un test de **Dex** ou de *construction*. Cette seconde acquisition coûte le prix normal en points d'expérience et le bonus cumulé est de +20 sur tous les tests pertinents.

Maître Engingneur

Le maître engingneur est un engingneur nain aux capacités, compétences et connaissances exceptionnelles. Beaucoup d'engingneurs consacrent des années et des années de leur vie à l'acquisition d'une telle maîtrise de leur art, en vain, le plus souvent.

Les maîtres engingneurs incarnent le summum de la compétence et du savoir-faire technologique nain. Le maître de guilde d'une loge est généralement choisi parmi les maîtres engingneurs les plus sages, expérimentés, et compétents.


Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
–	+10	+10	+1	+2	+4	+10	–	+30	+20	+20	+20	+10	+10

Compétences

Acuité auditive
Construction navale (en fer seulement)
Chimie
Escalade
Travail de la pierre

Dotations

Arme simple
Boîte à outils
1D4 marteaux et 10D6 clous
1D4 ciseaux à froid
Scie
Poinçon
1D6 pointes de fer
Tenailles
1D3 pinces
1D4 clés
Fil de fer – 10 mètres

Filières

Bombardier
Chef-sapeur
Engingneur
Façonneur du roc
Marin

Débouchés

Chef-balistaire
Chef-canonnier
Façonneur du roc

Règles Spéciales

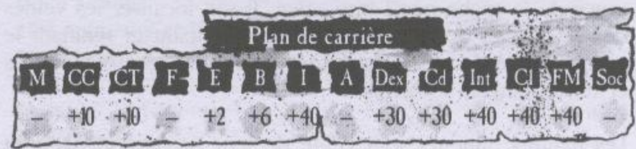
À l'instar des maîtres artisans, les nains qui atteignent le niveau de maître engingneur peuvent acquérir toute compétence qui améliore les tests de **Dex** et *construction* une seconde fois et cumuler alors les bonus associés.

Maître Érudit

Les maîtres érudits nains représentent le plus haut niveau de savoir académique de leur race. Consacrant leur vie à l'acquisition et à la conservation des connaissances, les maîtres érudits sont des personnages respectés. Leurs conseils et leur sagesse sont tenus en haute estime.

Chaque communauté naine, quelle que soit sa taille, en compte au moins un, même s'il arrive – mais cela ne perturbe que les étrangers – que le titre de "Maître Érudit" soit attribué au plus érudit des résidents *sans* qu'il ait officiellement atteint ce rang. Ces sages jouent un rôle vital, car ils assurent la pérennité des traditions et récits historiques et conseillent utilement les chefs des villages grâce à leur profond savoir.

Tous les maîtres érudits nains ne restent pas enterrés au milieu de leurs livres. Dans les grandes communautés naines, certains sont libérés des devoirs journaliers de leur charge au profit de recherches personnelles. Ceux-là voyagent souvent au loin en quête de chroniques et de citadelles naines oubliées, afin de récupérer les transcriptions et les connaissances perdues pendant les guerres contre les elfes ou les gobelins.



Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
–	+10	+10	–	+2	+6	+40	–	+30	+30	+40	+40	+40	–

Compétences
Art
Astronomie
Calcul mental
Chimie
Chiromancie
Connaissance des plantes
Connaissance des démons
Connaissances des parchemins
Connaissance des runes
Conscience de la magie
Cryptographie
Divination
Érudition
Évaluation
Héraldique
Histoire
Identification des morts-vivants
Identification des objets magiques
Langue étrangère – au choix du joueur
Langue hermétique – Arcane naine, Magikane
Législations
Linguistique
Numismatique
Orientation (sous terre)
Reconnaissance des pièges
Sens de la magie
Technologie
Théologie

Dotations
Celles de la carrière précédente.

Filières
Alchimiste niveau 4
Artisan

Clerc niveau 4
Érudit
Maître artisan
Scribe des runes
Sorcier niveau 4 (pour les expatriés)

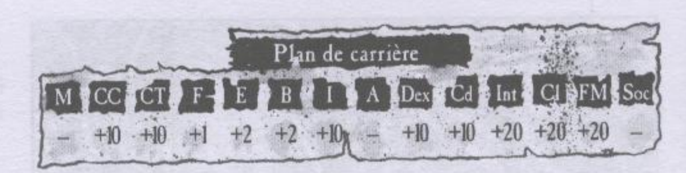
Débouchés
Alchimiste
Apprenti forgeron des runes
Artisan
Clerc
Érudit
Maître artisan
Sorcier (pour les expatriés)

Règles Spéciales
Les maîtres érudits nains sont grandement respectés par les autres représentants de leur race. Ils bénéficient d'un bonus de +20 en **Cd** et **Soc** lorsqu'ils ont affaire à leurs semblables.

Maître Mineur

Ce mineur nain hautement qualifié a développé une connaissance de la roche quasi instinctive. Il sait localiser les veines de minerais et de gemmes rien qu'en palpant et reniflant le roc et repère de même les zones d'effondrement potentielles et autres dangers souterrains.

Les maîtres mineurs sont l'élite de leur profession. Ils sont généralement chargés de la direction des excavations.


Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
–	+10	+10	+1	+2	+2	+10	–	+10	+10	+20	+20	+20	–

Compétences
Cartographie
Connaissance de la terre (voir p. 91)
Escalade
Métallurgie
Orientation
Radiesthésie
Soins des animaux – Mule
Travail de la pierre
Travail du bois

Dotations
Arme simple
Sac à dos
Pelle et pic
Mule

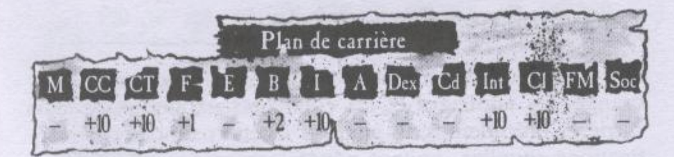
Filières
Mineur
Prospecteur

Débouchés
Apprenti artisan
Chef-sapeur
Engingneur
Façonneur du roc (voir p. 84)

Montagnard

Les montagnards sont des nains qui ont l'expérience de la guerre et de la survie en montagne. Ils sont souvent employés comme guides par les armées naines (et humaines parfois) qui doivent traverser des zones montagneuses.

Il leur arrive aussi de recevoir des missions de renseignement et de partir alors en éclaireur à la recherche de dangers potentiels, troupes ennemies ou autres.



Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
–	+10	+10	+1	–	+2	+10	–	–	–	+10	+10	–	–

Compétences
Arme de spécialisation – Tromblon ou Arquebuse (sauf pour les nains nordiques)
Déplacement silencieux rural
Escalade
Orientation
Pictographie – Montagnard
Pistage
Ski (voir p. 92)

Dotations
1D6 pointes de fer
Arme simple
Bouclier
Chemise de maille
Corde – 10 mètres
Grappin
Skis
Tromblon (arbalète dans le cas des nains nordiques) et munitions

Filières
Chasseur
Courrier
Pâtre
Trappeur

Débouchés
Éclaireur
Explorateur
Mercenaire
Soldat

Pilote

Pour les nains, un pilote est un membre de la Guilde des Engingneurs qui se spécialise dans la construction, la maintenance et la conduite de machines de guerre, comme le gyrocoptère ou le ballon de guerre. Alors que la plupart des nains n'aiment guère passer trop de temps en surface, les pilotes adorent faire voler leurs machines capricieuses et dangereuses en pleine bataille ou partir en mission de reconnaissance.

La plupart de leurs congénères considèrent donc qu'ils sont fous, plus fous encore que les tueurs qui n'ont pas choisi leur mode de vie, mais qui y ont été contraints par la malchance et les règles de l'honneur. Même le plus fanatique des tueurs de démons ne voudrait pas diriger un gyrocoptère.

Les pilotes sont des membres loyaux et considérés de la Guilde des Engingneurs et, si ce n'est quelques très rares exceptions, ils servent tous leur citadelle de naissance. Les machines volantes sont rares et précieuses et aucune citadelle ne renoncerait volontiers à l'une d'entre elles. Cette carrière est donc plus ou moins réservé aux PNJ, car il serait bien difficile d'expliquer comment un PJ pilote pourrait travailler en indépendant.



Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
–	+10	+20	–	+1	+2	+20	–	+20	+10	+20	+30	+10	–

Compétences
Connaissance de l'air (voir p. 91)
Travail du bois
Technologie
Conduite d'engin : Gyrocoptère ou Ballon de guerre (voir p. 51)
Arme de spécialisation – Bombes
Armes de spécialisation – Canon à vapeur (voir p. 51)

Dotations
Arme simple
Veste de cuir (0/1 PA tronc/bras)
Cagoule de cuir (0/1 tête)
Écharpe
Cigares
Gyrocoptère ou Ballon de guerre
Télescope (pour les pilotes de ballons uniquement)
Boîte à outils
1D4 marteaux et 10D6 clous
1D4 ciseaux à froid
Scie
Poinçon
1D6 pointes de fer
Tenailles
1D3 pinces
1D4 clés
Fil de fer – 10 mètres
1D10 bombes

Filières
Engingneur

Débouchés
Chef-balistaire
Chef-canonnier
Chef-sapeur
Maître engingneur

Répurgateur

Les répurgateurs, comme les templiers, sont souvent considérés comme un phénomène purement humain. Le culte des Dieux Ancestraux a en fait fondé l'ordre des Gardiens après la Nuit des Morts Sans Repos en 1681 C.I. et cet ordre est donc plus ancien que bien des organisations humaines de répurgateurs.

L'ordre des Gardiens s'est distingué pendant la Guerre des Sorciers qui fit rage à travers l'Empire, de 1979 à 1991, et dans les diverses campagnes contre les comtes vampires de Sylvanie à partir de 2010 C.I. Cet ordre de répurgateurs incarne maintenant la détermination des nains à pourchasser les abominables profanateurs des morts pour leur dispenser une justice immédiate.

La carrière avancée de répurgateur est décrite p. 106 des règles **WJRF**. Les répurgateurs nains de l'ordre du Mur de Pierre peuvent acquérir les compétences additionnelles suivantes : *Identification des morts-vivants, Immunité contre les maladies* et *Pathologie*. Mais ils ne sont pas compétents en

Éloquence. Comme ses membres aiment à le rappeler à leurs collègues humains, ils n'envoient pas des meutes de paysans faire leur travail à leur place.

Templier

Les organisations templières peuvent sembler typiquement humaines, mais plusieurs cultes nains sont eux aussi associés à un ordre guerrier. L'exemple le plus connu est sans doute le culte de Grimnir et ses tueurs mais ce n'est pas le seul.

L'ordre du Mur de Pierre est lié au culte de Grungni et ses membres se considèrent comme les gardiens ultimes de la race naine. Fondé pendant la première vague de Chaos (-4500 C.I.), l'ordre incarne les vertus naines de détermination et fermeté, quelles que soient les circonstances.

Les plans de carrière, débouchés et dotations du templier sont décrits p. 106 des règles **WJRF**. Les templiers de l'ordre du Mur de Pierre remplacent cependant la compétence *Équitation* par *Arme de spécialisation – Fléau* et *Arme de spécialisation – Armes à deux mains*.

Tueurs

Les tueurs sont une institution naine sans équivalent. Un nain qui a compromis son honneur, en manquant à un serment, en cédant à la peur, etc., peut devenir un tueur afin de se racheter par une mort héroïque. Les pourfendeurs de trolls et massacreurs de géants sont traités pages 39 et 104 du livre des règles **WJRF**. Ce sont les deux carrières de tueurs les plus fréquemment rencontrées. Ce ne sont cependant pas les seules.

Quand un massacreur de géants trop doué a la chance (ou la malchance suivant les points de vue) de mener à terme sa carrière sans trouver la mort tant recherchée, il peut encore se racheter en devenant égorgeur de dragons, et si la mort continue de se faire attendre tueur de démons.



ÉGORGEUR DE DRAGONS

Les égorgeurs de dragons continuent de porter la crête orange, les tatouages et les colifichets exotiques de leurs carrières précédentes. Ils ajoutent à cette panoplie des scarifications rituelles, imitant généralement des cicatrices de griffes, sur la poitrine, le visage et les bras. Ils reçoivent aussi 1D3+2 points de folie en entrant dans leur nouvelle carrière pour tenir compte de leur dérive inexorable dans la démence.

Les égorgeurs de dragons cherchent sans relâche leur proie et s'intéressent aux plus folles rumeurs dans l'espoir de débusquer un dragon.



Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
–	+40	–	+3	+3	+8	+30	+3	+20	–	–	+30	+10	–

Compétences
Immunité contre la peur (voir page suivante)
Immunité contre les poisons
Pistage
Résistance à l'alcool
Violence forcenée

Dotations
Épée, fléau ou hache à deux mains
Chemise de mailles
Scarifications rituelles

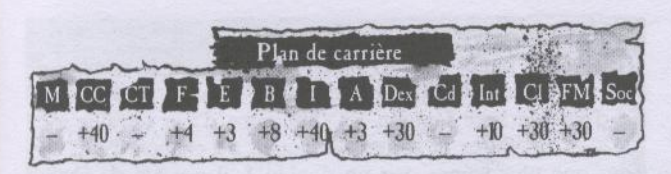
Filières
Massacreur de géants

Débouchés
Tueur de démons

Psychologie
Aux traits psychologiques des nains (*haine* envers les orques, gobelins et hobgobelins, et *animosité* envers les elfes), les égorgeurs de dragons ajoutent la *haine* des trolls, géants et dragons.

TUEUR DE DÉMONS

Rares sont les égorgeurs de dragons qui survivent à leurs rencontres avec des dragons ou monstres apparentés. Quand c'est le cas, l'excitation de la chasse et du combat fait place au désespoir; les dieux leur refuseraient-ils toute possibilité de rachat? Dans cette impasse, ils ne voient plus qu'une seule lueur d'espoir: ils peuvent encore défier un démon. Il n'existe probablement qu'une petite poignée de tueurs de démons dans le monde à une époque donnée. Ils traquent les démonistes notoires et les sorciers du Chaos ou marchent dans les traces de Grimnir et s'enfoncent dans les terres incultes du Chaos pour ne jamais revenir. Les tueurs de démons gardent la même apparence physique que les égorgeurs de dragons, mais 1D6+4 points de folie supplémentaires viennent traduire la détérioration mentale inhérente à cette nouvelle et dernière carrière.



Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
–	+40	–	+4	+3	+8	+40	+3	+30	–	+10	+30	+30	–

Compétences
Connaissances des Démons
Filature
Immunité contre les maladies
Immunité contre la terreur

Dotations
Chemise de famille
Épée, fléau ou hache à deux mains
Scarifications rituelles

Filières
Égorgeur de dragon

Débouchés
Aucun

Psychologie
Aux traits psychologiques des nains (*haine* envers les orques, gobelins et hobgobelins, et *animosité* envers les elfes), les tueurs de démons ajoutent la *haine* des trolls, géants, dragons et démons.

Compétences Nouvelles

AGRICULTURE

Les personnages compétents en agriculture connaissent les saisons et les caprices du temps. Ils savent ainsi obtenir les meilleures récoltes dans une terre et un climat donnés. Ils savent aussi déterminer la date optimale pour la moisson et comment préserver la récolte pendant les mois d'hiver. Sur une réussite d'**Int**, un personnage compétent en agriculture peut déterminer si la perte d'une récolte est due à des causes naturelles (maladies, insectes, etc.) ou surnaturelles (magie par exemple).

ARME DE SPÉCIALISATION

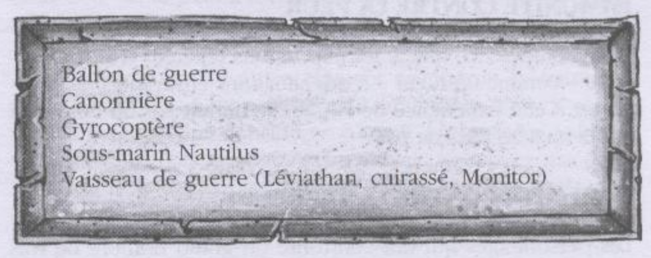
Les guerriers nains affectés comme servants aux différentes armes et machines de guerre de l'arsenal nain doivent avoir la compétence Arme de spécialisation appropriée. La liste de ces spécialités fait l'objet d'un encart p. 82.

CONDUITE D'ENGIN

Cette compétence permet de conduire, d'entretenir et de réparer les engins complexes conçus par les Guildes des Engingneurs Nains. Les opérations de maintenance de machinerie sont traitées comme des tests de *construction* et les personnages compétents reçoivent un bonus de +20. Les tests de *construction* sont aussi utilisés pour les réparations, mais le personnage ne reçoit alors aucun bonus ; il est simplement autorisé à faire le test.

Le MJ peut imposer ses propres modificateurs selon la gravité du problème et les circonstances dans lesquelles intervient la réparation.

Tous les engins nains sont propulsés par des machines à vapeur, mais chacun relève d'une spécialité spécifique. Le personnage n'est considéré comme compétent que dans son champ de spécialisation qui peut être :



Ballon de guerre
Canonnière
Gyrocoptère
Sous-marin Nautilus
Vaisseau de guerre (Léviathan, cuirassé, Monitor)

La compétence doit être acquise séparément pour chaque classe d'engin.

CONNAISSANCE DE L'AIR

Les personnages dotés de cette compétence comprennent les dangers des voyages par voie des airs et savent reconnaître la direction du vent, sa vitesse et les turbulences éventuelles. Ils peuvent donc déterminer par avance la qualité des conditions de vol (par ballons, par magie ou dans une des merveilles technologiques naines) et mesurer le niveau de risque avec une grande précision (+10 aux tests d'**Int**). Ils connaissent les effets des différents terrains, comme les cols de montagnes, sur les flux d'air et les vents. Cette compétence apporte aussi un bonus de +10 aux tests d'**I**, **Dex** et *risque* requis au cours d'un vol.

CONNAISSANCE DE LA TERRE

Les personnages dotés de cette compétence connaissent les dangers liés aux forages de tunnels, à l'agrandissement de cavernes, aux sculptures monumentales, etc. Ces dangers de la terre comprennent aussi les sols susceptibles de tourner en sables mouvants ou de générer des glissements de terrains, les assises rocheuses fragilisées, les lignes de fracture, les phénomènes volcaniques et toute autre cause d'instabilité. Ils sont aussi capables d'identifier les sites probables de gisements de gemmes, de minerais métalliques et de métal natif. La compétence apporte un +10 à tous les tests d'**Int** relatifs à ces tâches.

ÉRUDITION

Cette compétence est inhabituelle puisqu'elle sert principalement à perfectionner d'autres compétences. Le personnage qui en est doté excelle à trouver et à assimiler toutes sortes d'informations et peut atteindre un niveau d'expertise supérieur dans n'importe quel champ de connaissance intellectuelle. Dans la pratique du jeu, la compétence fonctionne de la manière suivante.

Un personnage compétent en Érudition peut acquérir toute compétence de connaissance (c.-à.-d. une compétence modifiant les tests d'**Int**) une seconde fois. Chacune des acquisitions de la compétence coûte la quantité normale de points d'expérience mais la compétence ne peut être obtenue deux fois dans la même carrière. Les effets de la double compétence se cumulent. Par exemple, un personnage qui a pris deux fois *Théologie* au lieu d'une ajoute +20 à ses tests d'**Int** en rapport avec la théologie et non +10.

Un personnage compétent en Érudition reçoit aussi un bonus de +10 à tous ses tests d'**I** ou d'**Int** chaque fois qu'il essaie de

tirer des renseignements d'une source écrite (exemple: chercher quelque document vital ou la formule d'une potion dans la bibliothèque d'un sorcier).

IMMUNITÉ CONTRE LA PEUR

Cette compétence reflète les expositions répétées d'un personnage – comme un tueur – à des situations effrayantes ou stressantes. Cette expérience de la peur se traduit par un bonus de +10 à tous les tests de *peur*.

IMMUNITÉ CONTRE LA TERREUR

Les personnages qui ont confronté un grand nombre de fois des abominations excédant en horreur les pires cauchemars s'endurcissent avec le temps et deviennent insensibles à de telles expériences. Ils gagnent un bonus de +10 à tous les tests de *peur* (ce bonus peut être cumulé à celui conféré par *Immunité contre la peur*) et un +10 à tous les tests de *terreur*.

LANGUE HERMÉTIQUE – ARCANE RUNIQUE

Cette compétence donne au personnage une compréhension générale de toutes les runes et de tous les symboles pictographiques, y compris les hiéroglyphes de l'antique Khemri, les glyphes Slann des Terres du Sud et Lustria, et les dessins entaillés dans les mégalithes des régions les plus reculées du monde. Les personnages dotés de cette compétence ont droit à un test d'**Int** chaque fois qu'ils sont confrontés à une écriture runique inconnue. Une réussite leur suffit pour comprendre le sens général de l'inscription, une marge de 30 ou plus leur donne accès à une traduction détaillée du message et un échec de -30 ou pire correspond à un contresens majeur.

SKI

Les personnages dotés de cette compétence sont capables de se déplacer sans difficulté sur les pentes neigeuses en utilisant des skis.

Détails Supplémentaires

Le livret **WJRF Apocrypha 2** contient des règles supplémentaires régissant le background des personnages. Si le MJ utilise ces règles, les modifications suivantes doivent être appliquées aux personnages nains pour tenir compte des informations nouvelles apportées par ce présent volume.

ORIGINE FAMILIALE

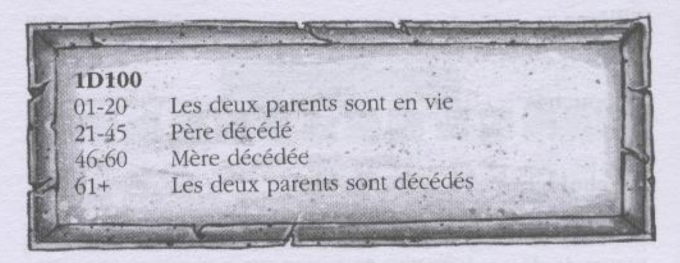
Famille et clan jouent un rôle très important dans la vie des nains. Cela s'explique en partie par le faible taux de natalité des nains et le faible nombre de naissances féminines. Ces deux caractéristiques rendent les contextes familiaux des nains forts différents de ceux exposés dans **Apocrypha 2**. Les nains ne souhaitent pas que les autres races apprennent la vérité sur le déclin de leur population et tendent à exagérer la taille de leur famille et leur capacité à avoir des enfants quand on les questionne à ce sujet: les règles données par Apocrypha 2 reflètent ce que les nains voudraient faire croire aux autres races alors que celles qui suivent traduisent plus fidèlement la réalité de la situation.

Frères et Sœurs

Jetez 1D4-2 plutôt que 1D4-1 pour déterminer le nombre de frères et sœurs. Considérez que chaque enfant a 25% de chance d'être de sexe féminin. La différence d'âge s'évalue avec 2D20 et les frères et sœurs ont autant de chance d'être plus âgés que plus jeunes. Sur un double 1, il y a 5% de chance que le frère ou la sœur soit un jumeau ou une jumelle. Il faut pour cela qu'il ou elle soit du même sexe car si les vrais jumeaux nains sont fort rares, les faux jumeaux sont presque inconnus.

Parents

La table suivante peut être utilisée pour déterminer quels parents sont encore en vie. Pour les personnages plus âgés, on pourra modifier le jet en y ajoutant 10 pour chaque tranche de 20 années après 120 ans.



1D100	
01-20	Les deux parents sont en vie
21-45	Père décédé
46-60	Mère décédée
61+	Les deux parents sont décédés

L'âge des parents survivants peut être déterminé ainsi:

Père: 60+2D10 ans plus âgé que l'aîné des enfants
Mère: 30+2D10 ans plus âgée que l'aîné des enfants

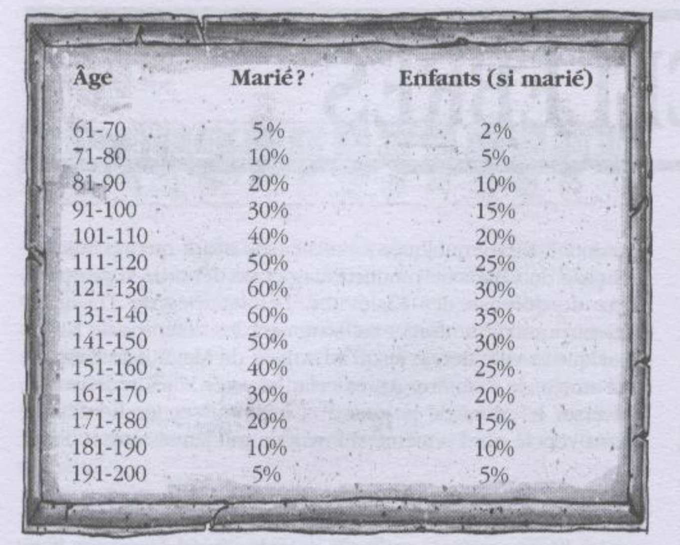
Quand les deux parents sont morts, jetez 1D100. Sur un résultat de 95-99, le personnage est un orphelin qui a été élevé par d'autres membres de sa famille. Sur un 00, c'est un enfant trouvé (voir p. 79).

Épouses et Progéniture

Utilisez la table suivante pour déterminer si un nain de plus de 60 ans est chargé de famille. Les naines ajoutent 30 à leur âge pour utiliser cette table. Ce système concerne à priori les PNJ; les nains qui vivent en aventuriers ont rarement l'occasion de fonder une famille.

Pour déterminer l'âge du premier enfant, utilisez les règles concernant l'âge des parents. Refaites un tirage pour vérifier s'il n'y a pas un deuxième enfant et continuez le cas échéant ces tirages jusqu'à échec. L'âge des cadets est fixé par la règle donnée dans *Frères et sœurs*; ils sont bien sûr tous plus jeunes que leur aîné. Le MJ ne doit pas hésiter à trancher comme il l'entend si une contradiction se présente.





Âge	Marié ?	Enfants (si marié)
61-70	5%	2%
71-80	10%	5%
81-90	20%	10%
91-100	30%	15%
101-110	40%	20%
111-120	50%	25%
121-130	60%	30%
131-140	60%	35%
141-150	50%	30%
151-160	40%	25%
161-170	30%	20%
171-180	20%	15%
181-190	10%	10%
191-200	5%	5%

Interpréter les Nains

Les nains sont bien plus que des petits humains trapus à longue barbe et au mauvais caractère déterminés à siffler toute la bière du monde tout en entassant autant d'or que possible (deux manies qui ne sont pas vraiment critiquables par elles-mêmes). Les nains forment un peuple complexe où le respect du clan et des ancêtres contrebalance l'individualisme forcené. Pour rester simple, les joueurs de nains doivent toujours garder à l'esprit que les actions de leur personnage affectent aussi bien la réputation de ce dernier que celle de son clan.

Cela ne signifie pas que les nains ont tous la même personnalité. Les nains sont des individus et deux personnages nains peuvent être aussi différents que leurs joueurs. La plupart des PJ nains sont des nains expatriés, surtout dans l'Empire, et les comportements "pas très nains" de ces personnages peuvent être attribués à l'influence néfaste de la culture dominante. Il faudrait cependant que ces "écarts" restent raisonnablement rares et cohérents, ajoutant ainsi à la "réalité" du personnage, et qu'ils ne forment pas un ensemble si étrange qu'il exposerait le personnage à se voir soupçonner par ses congénères d'appartenance au Chaos.

Les nains se montrent extrêmement loyaux envers ceux qui ont rendu un grand service à leur race (comme Sigmar, qui sauva le roi nain Kurgan Barbe de Fer des orques). Ces amis des nains peuvent presque tout demander aux nains, si ce n'est quelque chose de déshonorant, comme trahir. De la même manière, on ne peut trahir un nain, ou le blesser de toute autre manière, sans en faire un éternel ennemi. Le joueur nain devrait garder à jour une liste de ses amis (qui, espérons-le, comprendra ses compagnons d'aventure) et une de ses ennemis, contenant les raisons qui expliquent la présence de chacun sur l'une ou l'autre liste. Ces listes pourraient constituer en quelque sorte un Livre du Souvenir et un Livre des Rancunes personnels.

Un autre trait caractéristique des nains est le poids de la parole donnée. Les nains abominent ceux qui manquent à leur parole et réfléchissent donc longuement avant de s'engager à quoi que ce soit. De fait, beaucoup de nains préfèrent se taire, quitte à paraître indécis, plutôt que de perdre la liberté d'agir comme ils l'entendent dans une situation donnée. Le joueur d'un personnage nain devrait donc éviter de "donner sa parole" au sujet d'une action à venir, à moins qu'elle ne soit liée à d'importantes questions d'honneur personnel ou clanique. Une fois qu'il a engagé l'honneur de son personnage, le joueur devrait noter le contenu exact de son serment et les raisons qui le justifient. Cette note écrite pourra servir de référence s'il devient nécessaire de juger la façon dont il a respecté sa parole.

La réputation est un autre élément crucial de la mentalité naine. Demandez à un nain ce qu'il a fait de sa vie et il récitera (s'il daigne vous considérer comme un auditeur valable) tous ses hauts faits et gestes mémorables. N'y voyez pas de la vantardise ; la vantardise est considérée comme le dernier recours de ceux qui n'ont pas accompli grand-chose. Le joueur d'un nain devrait noter toutes les actions de son personnage qui ont ajouté à son honneur et à celui de son clan. Un guerrier nain n'accordera guère d'importance à la correction qu'il a pu donner à un caïd de village, mais il rappellera volontiers comment il a sauvé ses compagnons attaqués par un troll en maraude.

Les nains adorent accumuler les richesses et les considèrent comme une marque de prestige et de succès. Ils ne sont pas avares, mais frugaux. Quand il leur faut choisir entre le luxe (une chambre privée à l'auberge) et le nécessaire (un banc où dormir dans la pièce commune), ils choisissent toujours ce dernier. C'est moins cher après tout. Les nains mettent généralement une bonne part de leurs gains (de leur butin, dans le cas des aventuriers) en lieu sûr. Il peut s'agir d'une chambre forte privée et souterraine ou d'une des maisons de banque d'Altdorf ou de Marienburg. Quel que soit leur bas de laine, les nains se souviennent généralement très bien du montant de leurs économies.

Cette frugalité a beaucoup fait pour la réputation de consommateurs avisés, voire redoutables, des nains. Les marchands humains les trouvent particulièrement irritants, car leurs compétences en artisanat leur permettent de détecter le moindre petit défaut de fabrication, des défauts qu'ils n'hésitent pas à monter en épingle pour marchander inlassablement le prix à la baisse. Ce comportement agaçant est heureusement compensé par le fait que les marchands savent bien que les nains ont généralement plus d'argent à dépenser que les clients humains. Nombre de marchands préfèrent économiser leur temps et leurs efforts en présentant immédiatement leurs meilleurs articles dès qu'un nain s'intéresse à leur marchandise.

L'importance du clan ne doit être ni exagérée ni sous-estimée. Quand les choses vont mal, les membres du clan se serrent les coudes. Suivant les cas, cela peut aider ou gêner un personnage nain (et ses compagnons). Les nains peuvent compter sur l'aide de leur parenté en cas de malheur, mais ils peuvent aussi se trouver forcés par les circonstances à des tâches désagréables ou dangereuses (comme secourir un cousin aventureux qui aurait irrité un magistrat vindicatif et influent). Le MJ peut exploiter les liens de clan pour enrichir les aventures en complications ou introduire de nouvelles aventures. Les joueurs de nains devraient travailler de concert avec le MJ pour définir leur famille proche et les membres clés de leur clan (les anciens, bien sûr, mais aussi les membres particulièrement compétents ou renommés).

Les nains ne sont donc pas des personnages faciles à interpréter mais pour un joueur, les efforts nécessaires pour exploiter tout le potentiel d'un personnage original sont sa propre récompense.

NAINS CÉLÈBRES

L'histoire des nains regorge de personnages héroïques et d'exploits valeureux. Ce chapitre présente quelques-uns des plus fameux personnages de l'histoire naine.

Thorgrim le Rancunier

Haut Roi de Karaz-a-Karak
Ex-Gentilhomme, ex-Mineur, ex-Engingneur, ex-Maître Engingneur, ex-Soldat, ex-Guerrier d'Élite, ex-Templier

Taille : 1,50 m
Poids : 72 kg
Cheveux : Blanc
Yeux : Bleu violet
Âge : 292 ans
Alignement : Neutre (Grungni)
Psychologie : Haine des gobelins, orques, hobgobelins, skavens, elfes noirs, du Chaos, des morts-vivants et des nains du Chaos. Animosité envers les elfes hauts et elfes sylvains.



M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	78	53	7*	6	15	66	3	63	85	61	82	77	46

Compétences : Acuité auditive, Alphabétisation – khazalide et reikspiel, Arme de spécialisation – fléau et armes à deux mains, Bagarre, Chance, Chimie, Conduite d'attelage, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Désarmement, Éloquence, Escalade, Esquive, Étiquette, Exploitation minière, Force accrue*, Héraldique, Histoire (naine), Jeu, Langage secret – jargon des batailles, Langue étrangère – reikspiel, Législations (naines), Métallurgie, Orientation (sous terre), Pictographie – engingneurs et templiers nains, Piégeage, Reconnaissance des pièges, Réflexes éclairs*, Sixième sens, Technologie, Travail de la pierre, Travail du bois, Travail du métal.

Possessions : Armure de Skaldour (4 PA tronc/bras/jambes, immunité contre le feu y compris les souffles de dragon et les feux distordants skavens), Couronne Dragon de Karaz (**Cd** +20, porteur et son groupe immunisés contre la *peur* et la *terreur*), Grand Livre des Rancunes, Hache de Grimnir (**F** +4, blessures doublées, ignore les armures non magiques).

L'incursion du Chaos de 2302 C.I. est parvenue jusqu'aux portes de Karaz-a-Karak. Dans les profondeurs de la citadelle, Thorgrim le Rancunier entendit sonner l'alarme alors qu'il était assis auprès de son père mourant, le Haut Roi. Thorgrim se leva et appela ses guerriers. "Si ces imbéciles veulent se battre" rugit-il, "par Grungni et tous les ancêtres, ils vont être servis." Les canons de la citadelle ravagèrent la horde du Chaos, massacrant les ennemis par centaines. Alors qu'ils reculaient devant cette tempête, l'armée de Karaz-a-Karak se déversa des portes principales et détruisit les suppôts du Chaos survivants.

Une fois débarrassé de cette menace immédiate, Thorgrim envoya un corps expéditionnaire vers le nord. Celui-ci se présenta à Kislev quelques jours à peine avant qu'une immense horde du Chaos ne prenne Praag et ne déborde la première ligne de défense des Kislévites. Les troupes de Thorgrim allaient pourtant renforcer suffisamment les défenses de Kislev pour que la ville tienne jusqu'à l'arrivée de Magnus le Pieux et de l'armée de l'Empire. Après cela, les trois alliés réussirent à renverser le cours de la guerre et à repousser les hordes du Chaos vers le nord – même si Praag ne put jamais être reprise.

Peu après la victoire, Thorgrim succéda à son père comme Haut Roi de Karaz Ankor. Il fit vœux de venger les affronts envers la race naine consignés dans le Grand Livre des Rancunes. Il a effectivement apuré bien des comptes enregistrés au Grand Livre, mais il en a lui-même ouvert quelques nouveaux. Sa détermination à assouvir chacune des nombreuses rancunes du Livre garantit sans doute que son règne durera encore de nombreuses années.

Comme indiqué p. 27, les étrangers ont bien du mal à se faire admettre à l'intérieur de Karaz-a-Karak, les expatriés nains y compris. Une fois autorisés à entrer, les visiteurs peuvent cependant compter sur une convocation royale, car Thorgrim ne néglige aucune source de renseignements possible et questionne personnellement tous les visiteurs sur le monde extérieur. Il s'intéresse particulièrement aux machinations de la politique de l'Empire et aux nouvelles de Marienburg. Le Haut Roi a beau reprocher au Directeur de Marienburg Arkat Fooger de s'être "humanisé", il n'en reste pas moins un ami personnel et un allié dans la reconquête des citadelles perdues. Celui qui s'aviserait de pénétrer dans la capitale naine avec des intentions malveillantes serait rapidement repéré par Thorgrim et livré à ses aides pour un interrogatoire plus poussé.



Ulther Marteau de Pierre

Héritier du Trône de Karak Ungol et Chef de la Compagnie Dragon
Guerrier d'Élite, ex-Gentilhomme, ex-Mineur, ex-Apprenti Artisan, ex-Artisan (Charpentier, Armurier en armes classiques et à feu), ex-Soldat, ex-Combattant des tunnels

Taille : 1,47 m
Poids : 61 kg
Cheveux : Châtain clair
Yeux : Gris clair
Âge : 64 ans

Alignement : Neutre (Grungni)
Psychologie : Haine des gobelins, hobgobelins, orques et des nains du Chaos.



M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	66	49	5	6	13	41	2	48	68	47	80	65	31

Compétences : Alphabétisation – khazalide et reikspiel, Arme de spécialisation – armes à feu et à deux mains, Bagarre, Chance, Chant, Chimie, Conduite d'attelage, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Désarmement, Éloquence, Escalade, Esquive, Étiquette, Exploitation minière, Héraldique, Histoire (naine), Jeu, Langage secret – jargon des batailles, Langue étrangère – reikspiel, Législations (naines), Métallurgie, Orientation (sous terre), Travail du bois, Travail du métal.

Possessions : Cotte de maille (1 PA tronc/bras), casque (1 PA tête) avec *rune de Fournaise*, Bouclier (1 PA partout), hache avec les *runes de Fureur* et *de Frappe*, paire de pistolets avec assez de poudre et de munitions pour 10 tirs, arbalètes et 20 carreaux, 10 jours de rations, 2 outres d'eau.

Alors qu'il gisait mourant à Karaz-a-Karak, le roi Ulfar Marteau de Pierre de Karak Ungor avait réclamé son fils, le prince Ulther qui commandait une expédition punitive dans les montagnes au nord de Karak Kadrin. Constatant que la volonté des ancêtres ne lui permettrait pas de voir Karak Ungor enfin libérée des peaux-vertes haïes qui l'occupaient depuis 4000 ans, il avait chargé son fils de reprendre la citadelle et d'en massacrer les occupants jusqu'aux derniers morveux. Le roi Ulfar ajouta encore à la charge de ses dernières volontés en demandant à son fils de tuer tous les nains du Chaos qui croiseraient sa route. Il considérait en effet ces abominations, et les nains corrompus du nord du Bout du Monde, comme des atteintes insupportables à l'honneur de la race naine.

Le prince Ulther choisit comme étendard personnel un des montants du lit de mort de son père, une colonne surmontée d'une tête de dragon, et fit sienne les dernières volontés de son père. Il refusa d'accepter le titre de roi tant qu'il ne pourrait pas être couronné comme ses ancêtres, dans la Grand'Salle de Karak Ungor. Assuré que son fils continuerait d'œuvrer à la libération de sa citadelle, le roi Ulfar rejoint enfin ses ancêtres

Selon les critères nains, le prince Ulther est jeune et impétueux. Lui et sa compagnie Dragon conduisent une campagne assez peu orthodoxe. Ils pourchassent les peaux-vertes et les nains du Chaos à travers les montagnes et préfèrent les actions de guérilla aux batailles rangées qui ont fait la réputation des armées naines. Attaquant par surprise chaque fois que possible, ils dévastent les rangs ennemis d'une première salve de pistolets et d'arbalètes qui sème la confusion et la panique, avant de terminer le travail à la hache.

La plupart des rencontres avec le prince Ulther et sa compagnie Dragon auront lieu dans les montagnes au nord de Karak Kadrin ou leurs contreforts impériaux et kislévites. Ceux qui souhaitent aider le prince dans sa quête sont les bienvenus, surtout s'ils sont nains. Les postulants devraient cependant être prévenus qu'Ulther ne supporte ni les vantards ni les dilettantes. Il ne recule pas devant le danger et en exige autant de ses troupes. Ceux qui ne peuvent se mettre à l'unisson sont abandonnés dans les montagnes sans provisions.

Harok Poing Enclume

As d'Aviation de Karaz-a-Karak
Pilote, ex-Apprenti Artisan, ex-Engingneur

Taille : 1,50 m
Poids : 70 kg
Cheveux : Blond cendré
Yeux : Bleus
Âge : 80 ans
Alignement : Neutre (Morgrim)
Psychologie : Haine des gobelins, hobgobelins et orques.



M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	52	42	5	4	10	48	2	42	61	52	70	62	25

Compétences : Alphabétisation, Arme de spécialisation – bombes et canon à vapeur, Conduite d'attelage, Conduite d'engin – gyrocoptère, Connaissance de l'air, Danse, Exploitation minière, Métallurgie, Pictographie – engingneurs nains, Piégeage, Reconnaissance des pièges, Technologie, Travail du bois, Travail du métal.

Possessions : Hache, veste de cuir (0/1 PA tronc/bras), cagoule de cuir (0/1 PA tête), lunettes de protection, écharpe, cigares du Moot, gyrocoptère, boîte à outils et outils, 1D10 bombes.

Harok est l'archétype des aviateurs rouleurs de mécaniques de Karaz-a-Karak. Il est considéré comme le meilleur pilote, toutes citadelles confondues. Dans les 30 dernières années, Harok a plusieurs fois été chargé de commander un escadron qui n'est guère réuni qu'en tant de guerre.

Sur son gyrocoptère, il lui arrive de patrouiller aux alentours de Karaz-a-Karak, et plus particulièrement sur la route vers les Principautés Frontalières et l'Empire au-delà. Il est généralement le premier à repérer les groupes qui s'approchent des frontières du royaume nain. Il se livre alors à quelques plongeons – voire des piqués assez osés, comme s'il voulait rappeler aux voyageurs de quelles prouesses les nains sont capables – destinés à jauger le groupe. S'il juge qu'il ne présente pas de danger, Harok interpelle les intrus et exige de connaître leurs noms et ce qui les amènent. S'ils lui tirent dessus ou le menacent, il largue une bombe ou deux avant de filer vers une des tours de guet pour donner l'alarme à sa garnison.

Malgré ses manières faciles avec ceux qu'il connaît, Harok est un vétéran endurci par les combats contre ses ennemis de race. Très direct dans ses rapports avec les autres, il accueille avec suspicion toute démonstration exagérée d'amitié. Il affiche une grande confiance (qui touche à l'arrogance) en ses capacités.



Borin Rognison

Nain Expatrié "Chercheur de Savoir"
Explorateur, ex-Apprenti Artisan, ex-Apprenti Forgeron des Runes, ex-Forgeron des Runes, ex-Chasseur, ex-Montagnard

Taille : 1,53 m
Poids : 75 kg
Cheveux : Noir de jais
Yeux : Marron
Âge : 90 ans
Alignement : Neutre (Thungni)
Psychologie : Haine des gobelins, hobgobelins et orques.



M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	64	42	4	6	14	33	2	46	70	62	79	71	45

Compétences : Alphabétisation (khazalide, reikspiel, slavien, tiléen), Arme de spécialisation – tromblon, Art, Calcul mental, Camouflage rural, Cartographie, Chasse, Conduite d'attelage, Connaissance des runes, Conscience de la magie, Déplacement silencieux rural, Équitation, Escalade, Évaluation, Exploitation minière, Inscription de runes (arme, talisman), Joaillerie, Langue étrangère (bretonnien, reikspiel, slavien, tiléen), Législations, Linguistique, Litanie des runes, Métallurgie, Orientation, Pictographie – montagnards et bûcherons, Pistage, Sens de la magie, Ski, Soins des animaux, Technologie, Travail de la pierre, Travail du bois, Travail du métal.

Points de Magie : 13

Runes : Niveau 1 – Avertissement, Découpe, Frappe, Parade, Restauration.

Possessions : Chemise de mailles (1 PA, tronc), bouclier (1 PA toutes), épée frappée des *runes de Découpe* et *Frappe*, arbalète et 20 carreaux, médaillon avec *rune d'Avertissement*, enclume runique, outils de forgeron, 1D3 mules, 1D6 cartes, 2000 CO en liquide et biens commerciaux.



Borin a grandi dans le quartier Metallschlacke d'Altdorf (quartier nain). Il est devenu l'apprenti de son père une fois démontré ses aptitudes remarquables pour la magie runique. Il a alors appris que son don faisait de lui une source de convoitise pour des humains et les elfes sans scrupules et qu'il revient à chaque forgeron des runes de faire le nécessaire pour que la connaissance de la magie runique ne tombe jamais dans d'autres mains. Comme tant de forgerons des runes expatriés, Borin se fit donc passer pour un forgeron armurier afin de cacher sa véritable vocation.

Borin poursuivit sa double vie pendant bien des années. Mais un jour, sa vie changea alors qu'il cherchait à en apprendre plus sur la naissance de l'Empire à la bibliothèque de Sigmar. Dans ses antiques volumes, Borin découvrit des références obscures à des armes et des objets runes oubliés. Il ferma sa forge, confia son enclume runique à son père et parti vers l'est et la frontière.

Ses voyages l'ont conduit dans toutes les forêts et les montagnes de l'Empire et de Kislev à la poursuite des légendes et autres indices susceptibles de le mener à un de ces artefacts runiques oubliés. Il ne révèle jamais ses véritables buts à des non-nains et se présente comme un collaborateur de l'Université de Nuln – où il a effectivement publié plusieurs traités historiques ces dernières années. Borin préfère recruter des aventuriers qui ont démontré leurs capacités et leur discrétion et les paye en conséquence. On peut aussi le rencontrer au cours de ses explorations des endroits reculés du Vieux Monde, dans les Montagnes Noires et du Bout du Monde en particulier.

Sven Hasselfriesan le Magnifique

Maître Engingneur (Capon)
Ex-Engingneur, ex-Marin, ex-Pilote

Taille : 1,48 m
Poids : 76 kg
Cheveux : Cuivrés
Yeux : Bleus
Âge : 92 ans
Alignement : Neutre (Morgrim)
Psychologie : Haine des gobelins, hobgobelins et orques



M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	55	44	6*	7*	12	52	1	65	71	68	81	73	31

Compétences : Acuité auditive, Alphabétisation – khazalide et reikspiel, Armes de spécialisation – bombes et canon à vapeur, Astronomie, Canotage, Chimie, Conduite d'attelage, Conduite d'engin (canonnière, gyrocoptère, Nautilus, navire de guerre), Connaissance de l'air, Construction navale, Escalade, Exploitation minière, Force accrue*, Langue étrangère – reikspiel, Métallurgie, Orientation, Pictographie – engingneurs nains, Piégeage, Potamologie, Reconnaissance des pièges, Résistance accrue*, Technologie (x2), Travail de la pierre (x2), Travail du bois (x2), Travail du métal.

Possessions : Chemise de mailles (1 PA tronc), casque (1 PA tête) portant la *rune de Fournaise* (immunité contre la chaleur et le feu), bouclier (1 PA toutes), marteau de guerre avec les *runes de Clivage* et *Percutante*, boîte à outils et outils.

Sven est aussi imprévisible et anarchique que peut l'être un nain. Il est aussi un des engingneurs les plus doués et novateurs de tous les temps. Lui et Burlok Damminson, le Maître de la Guilde des Engingneurs de Karaz-a-Karak, ont en fait travaillé de concert, au temps de leur jeunesse rebelle, sur toutes sortes d'inventions illicites. Leurs nombreuses créations communes comprennent la distillerie de feu distordant, la fusée fantastique et le radiophone à vapeur. Cette jeunesse exubérante a pris fin avec l'explosion d'un compresseur expérimental qui dévasta les locaux de la guilde et emporta le bras de Burlok. Tous les appareils créés par Sven et Burlock furent détruits peu après. Aigri par la perte de son bras, Burlok décréta toute créativité irresponsable et devint un partisan acharné d'une expérimentation limitée aux machines éprouvées par le temps. Sven prit le parti contraire: l'expérimentation serait toujours nécessaire; elle devait simplement s'accompagner d'une recherche et d'une analyse plus solides.

Sven s'installa à Barak Varr et y poursuivit ses expériences dans une paix relative. Après des années de recherche, il présenta un nouveau moteur à vapeur d'alcool. Pour en faire la démonstration, il l'avait installé sur un bateau de sa conception, le Voltsvagn. Cela souleva la fureur du clan Corniche qui se sentait menacé dans son monopole de conception des navires de Barak Varr. Il informa Karaz-a-Karak de la poursuite des expériences de Sven et la Guilde des Engingneurs ordonna son expulsion.

Sven s'embarqua sur le Voltsvagn avec quelques fidèles. Alors qu'il faisait escale à Marienburg où il voulait modifier son bateau et ajouter quelques gadgets, il rencontra le Directeur Arkat Fooger qui il allait aussitôt devenir un ami et un partenaire d'affaires. Fooger s'engagea à payer l'atelier et les matériaux dont Sven avait besoin, en échange de droits exclusifs sur les inventions de l'engingneur renégat.

Sven décida d'investir sa part des bénéfices dans une expédition en Lustrianie. Il engagea un nain nordique, le berserker Juggo Jorikson, comme second et garde du corps personnel. Avec son aide, il recruta un équipage d'humains et nains de Norsca, et Fooger finança l'essentiel de l'expédition en échange d'un pourcentage sur tout ce que Sven pourrait ramener. Des années s'écoulèrent avant que Sven ne revînt avec un navire chargé de trésors, renforçant ainsi la fortune de Fooger et sa réputation d'investisseur avisé.

Sven est un nain aventureux – un dangereux anarchiste pour ses pairs traditionalistes – qui ne quitte ses nombreux ateliers et laboratoires que pour voyager au loin. On peut le croiser un peu partout en diverses circonstances, mais certainement pas dans une citadelle. Les personnages pourront le rencontrer alors qu'il prépare une expédition dans quelque lieu reculé du monde ou en train de déménager après l'explosion de son dernier atelier. Il peut aussi intervenir dans un scénario centré sur un étrange reclus terrifiant les habitants du village voisin par des bruits et des lumières bizarres au cœur de la nuit.



Karstin Largsdottir

Représentante du Directeur de Marienburg Arkat Fooger
Marchand Naine Expatriée, ex-Apprentie Artisan, ex-Artisan (Joaillier), ex-Maître Artisan (Joaillier), ex-Commerçant

Taille: 1,38 m
Poids: 59 kg
Cheveux: Blond cendré
Yeux: Marron
Âge: 77 ans
Alignement: Neutre (Smednir)
Psychologie: Haine des gobelins, hobgobelins et orques



M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	50	31	4	5	11	52	1	70	84	66	78	82	50

Compétences: Acuité auditive, Alphabétisation (bretonnien, khazalide, reikspiel), Art, Calcul mental, Conduite d'attelage, Connaissance des parchemins, Déplacement silencieux urbain, Étiquette, Evaluation, Exploitation minière, Joaillerie (x2), Commerce, Langue étrangère – bretonnien et reikspiel, Langage secret – langage de guilde, Législations, Métallurgie, Numismatique, Pictographie – artisan, Sens de la magie, Sixième sens, Travail du métal.

Possessions: Épée portant la *maître rune de Rapidité* et la *rune de Clivage*, *rune d'Avertissement* en médaillon, outils de joaillier et maison de ville.

Comme bien des nains, Karstin a débuté dans sa profession en devenant l'apprentie de son père. Ses compétences et ses dons naturels lui ont rapidement permis de devenir un membre à part entière de la Guilde des Joailliers. Son travail exquis est devenu un must de la haute société marienbourgeoise et elle a même été comparée aux maîtres de l'empire nain de Karaz Ankor. Son succès fulgurant – et sa fortune rapide – n'ont pas manqué de susciter des jaloux parmi ses confrères, dont certains artisans nains.

Alors que certains membres de la Guilde des Joailliers commençaient à comploter contre elle, le Directeur décida de s'intéresser à cette autre étoile du clan, sa cousine au second degré. Sa vive intelligence et sa détermination à réussir pouvaient lui servir et il savait que l'avenir de sa cousine dans la Guide des Joailliers était menacé par un complot. Arkat avait besoin de confier les postes clés de son empire financier à des individus de confiance doués, afin d'assurer sa survie face aux machinations des autres Directeurs de Marienburg. Il convoqua donc, dans son rôle d'ancien du clan, Karstin dans ses bureaux du Guilderveld et lui fit une proposition d'affaires.

Karstin accepta son offre et commença sa formation sous la supervision directe d'Arkat. Le deuxième ancien du clan, Waltonius Barbe d'Or, ne manqua pas de repérer cette autre rivale potentielle. Karstin conduisit ses études tambour battant et se retrouva bientôt en route pour Altdorf comme représentante du clan Fooger auprès de l'Empire. Sa première tâche a été d'ouvrir de nouveaux bureaux dans le quartier Bankbezirk et de tisser des liens avec l'ambassade de Karaz Ankor. (Pour plus d'informations sur Fooger, voir **Marienburg à vau-l'eau** pages 90-91.)

Les personnages dotés de solides fortunes ou relations peuvent rencontrer Karstin dans le quartier marchand du Reiksmarkt, juste en amont des docks, où elle traite l'essentiel de ses affaires. Développer le secteur assurance du clan Fooger a constitué pour elle une rude expérience; les marchands impériaux sont bien moins sophistiqués et conscients des réalités du marché que leurs collègues marienbourgeois. Les aventuriers qui cherchent un emploi peuvent être engagés par Karstin pour garder un convoi contre les bandits, les gobelins ou pire encore. Ils peuvent même être recrutés comme gardes du corps, car l'extension des affaires Fooger dans l'Empire rencontre une assez vive opposition. Les adversaires peuvent être des personnalités locales, mais aussi des représentants des Directeurs de Marienburg qui auraient avantage à la ruine des Fooger.

Tarni Pointe de Fer

Naine Expatriée
Répurgateur, ex-Initiée, ex-Clerc

Taille : 1,52 m
Poids : 63 kg
Cheveux : Châtain
Yeux : Gris clair
Âge : 64 ans
Alignement : Neutre (Gazul)
Psychologie : Haine des gobelins, hobgobelins, orques et morts-vivants.



M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	74	53	5	6	12	52	3	44	77	44	64	91	31

Compétences : Acuité auditive, Adresse au tir, Alphabétisation – khazalide et reikspiel, Armes de spécialisation (arbalète de poing, armes de lancer, filet, lasso), Chance, Connaissance des parchemins, Connaissance des runes, Coups puissants, Déplacement silencieux rural, Déplacement silencieux urbain, Éloquence, Escalade, Exploitation minière, Identification des morts-vivants, Immunité contre les maladies, Immunité contre les Poisons, Incantations – Cléricales 1&2, Inscription de runes – niveau 1&2, Langage secret – classique, Langue étrangère – reikspiel, Langue hermétique (magikane, magikane élémentaire, magikane nécromantique, nain antique), Législations (naines), Méditation, Sens de la magie, Sixième sens, Théologie, Travail du métal.

Points de Magie : 18

Sortilèges/Rituels : Bataille 1 : *Guérison des Blessures légères, Immunité contre les Poisons*; Divine 1 : *Funeral Rite, Nameless Funeral*; Nécromantique 1 : *Destruction des Morts-Vivants, Zone de Vie*; Bataille 2 : *Zone de Sanctuaire*; Divine 2 : *Exorcism, Retribution.*

Runes : Niveau 1 : *Détection de l'Ennemi, Restauration*; Niveau 2 : *Alarme, Ouverture, Verrou.*

Possessions : Cotte de mailles et cuirasse (2 PA au tronc et 1 PA aux bras), épée portant la *rune de Feu*, arbalète de poing et 10 carreaux, 3 couteaux de lancer, corde (10 mètres).

Tarni a grandi dans le camp de mineurs humains et nains de Zintasseberg, à l'extrémité sud des Habercrybs. Quand elle était jeune, elle a participé aux travaux entrepris pour sauver une dizaine de mineurs, dont plusieurs nains, pris au piège d'un tunnel effondré. L'effondrement était beaucoup plus important qu'on ne le croyait, et les sauveteurs arrivèrent trop tard. Snorri Fossoyeur, un prêtre itinérant de Gazul, arriva sur ces entrefaites et commença à administrer les rites à tous les morts, nains et humains (il n'y avait pas de prêtres de Mòrr dans les environs). Tarni assista le prêtre et trouva ainsi sa voie.

Tarni accompagna Snorri Fossoyeur quand le prêtre quitta le camp. Ils voyagèrent ensemble plusieurs mois avant d'arriver dans la colonie naine de Khazid Harkat, dans les contreforts des Montagnes Grises, près de la rivière Grissen. Une assemblée de prêtres expatriés était en cours et Tarni devint initiée de Gazul. Elle voyagea encore avec lui à travers le Reikland, l'assistant dans sa tâche pastorale auprès des expatriés et ne le quitta que des années plus tard quand elle devint prêtresse.

Son culte lui confia la responsabilité des ouailles de la région de la Söll et sa vie ne connut aucun changement pendant une dizaine d'années, jusqu'à ce que Tarni apprenne la mort de Snorri. Elle se précipita dans la ville d'Ubersreik où nombre de nains s'étaient réunis pour rendre un dernier hommage à Snorri. À son arrivée, elle apprit que son ancien mentor avait été tué par un nécromant dont il avait découvert le repaire secret par hasard. Snorri s'était défendu furieusement, mais le nécromant avait fini par l'emporter. Grièvement blessé, l'abominable sorcier s'était enfui pour soigner ses blessures en lieu sûr, en laissant sur place le corps de Snorri. Un groupe de prospecteurs humains l'avait découvert et ramené. Terrassée par la mort de Snorri, Tarni décida de consacrer sa vie à l'éradication des nécromants.

Tarni arpente généralement les régions les moins fréquentées de l'Empire, là où ses proies préfèrent dissimuler leurs repaires et leurs répugnants travaux. On peut la rencontrer en diverses circonstances. Le MJ qui aime les scènes dramatiques peut la faire intervenir soudainement, alors que les personnages sont attaqués par des morts-vivants. La situation peut aussi être renversée et les personnages faire la connaissance de Tarni alors qu'elle se prépare, sérieusement blessée, à vendre chèrement sa peau à une importante force de morts-vivants Plus classiquement, Tarni pourrait chercher de l'aide pour enquêter sur des activités nécromantiques dans quelque partie reculée de l'Empire, comme la frontière entre le Stirland et la Sylvanie. Les personnages pourraient aussi être chargés par la justice de la capturer parce qu'elle a tué un sorcier en règle qu'elle avait pris pour un nécromant.

Josef Bugman

Chef des Gardes de Bugman
Capitaine Mercenaire Nain Expatrié, ex-Apprenti, ex-Artisan (Brasseur), ex-Maître Artisan (Brasseur), ex-Mercenaire, ex-Sergent Mercenaire

Taille : 1,48 m
Poids : 65 kg
Cheveux : Châtain
Yeux : Marron
Âge : 105 ans
Alignement : Neutre (Valaya)
Psychologie : Haine des gobelins, hobgobelins et orques.



M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	74	55	5	6*	13	52	3	63	85	61	84	81	40

Compétences : Armes de spécialisation (fléau, armes à deux mains, armes de parade), Bagarre, Conduite d'attelage, Connaissance des plantes, Connaissance des runes, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Désarmement, Esquive, Exploitation minière, Fermentation (x2), Identification des plantes, Jeu, Langage secret – jargon des batailles et des brasseurs, Métallurgie, Pictographie – artisan, Résistance à l'alcool, Résistance accrue*, Sens de la magie.

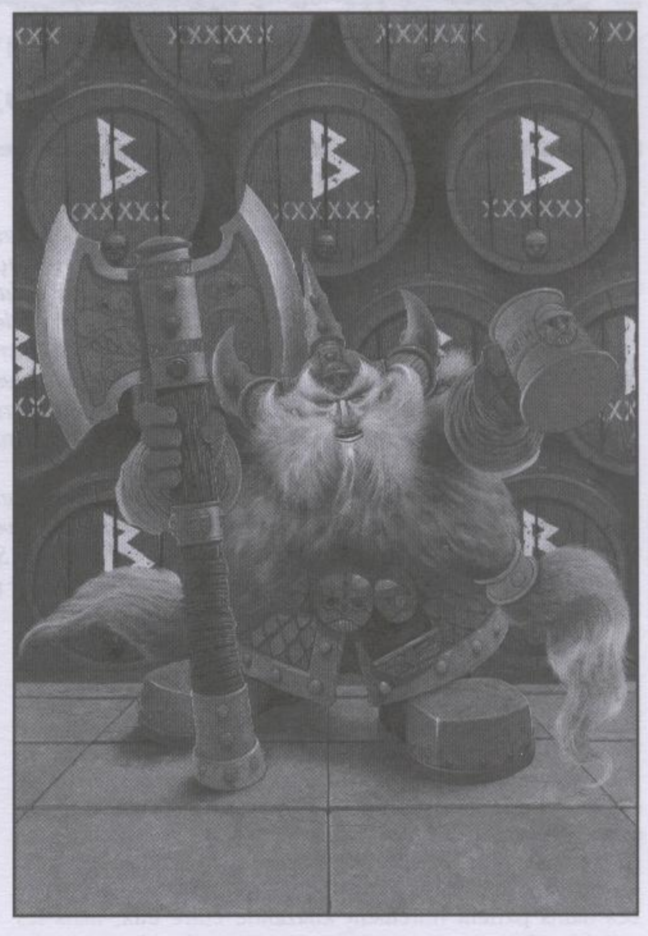
Possessions : Cotte de mailles (1 PA tronc/bras), casque (1 PA tête), hache à deux mains avec les *runes de Clivage* et *Fureur*, arbalète et 20 carreaux, Chope Enchantée de Bugman (capable de soigner 1D6 blessures trois fois par jour).

Bugman a hérité l'entreprise familiale de son père Zamnil il y a bien des années de cela. Située près du village de Wusterburg près de la Söll, la Brasserie Bugman doit en premier lieu ses affaires florissantes aux compétences exceptionnelles de Josef. La XXXXXX et la Dark Bitter de Bugman réjouissent la cour impériale d'Altdorf et les convives du Haut Roi à Karaz-a-Karak. Sa Dark Choice et sa King's Gold sont aussi très prisées par les têtes couronnées. Josef et ses parents s'enrichirent jusqu'à la tragédie.

Alors que Bugman et une escorte triée sur le volet livraient à l'empereur une cargaison de bière, plusieurs tribus gobelines des Montagnes Noires s'unirent pour un raid contre la brasserie. Elles en massacrèrent les défenseurs après une bataille féroce, mais courte. Une bonne partie de la famille de Bugman fut exterminée et la brasserie incendiée.

Josef et son escorte ne rentrèrent que pour trouver des ruines. Ils réunirent leur équipement (et tout ce qui pouvait être sauvé) et se mirent en route à la recherche de leur vengeance. La piste n'était pas récente mais relativement facile à suivre jusqu'aux montagnes. Là, les tribus gobelines s'étaient séparées, mais cela ne gênait pas vraiment Josef. "On poursuit une des tribus, on l'extermine, et on passe à la suivante," marmonnait-il pour lui-même. Les yeux brillants de rage, les mains crispées sur leurs chopes, Bugman et ses Gardes poursuivirent leur croisade.

Les mois sont devenus des années et les opérations d'extermination de Bugman se sont transformées en légendes. L'éventail de ses proies s'est agrandi pour inclure les orques et les hobgobelins. Les Gardes de Bugman ont été repérés près des ruines de Karak Varn et du Lac Noir. Il y a peu, une patrouille de nains de Zhufbar est tombée dans une embuscade montée par des orques et des gobelins. Les nains s'apprêtaient à



vendre chèrement leur peau quand Bugman et ses Gardes (suivi du Chariot de Bière) apparurent soudain dans le dos de l'ennemi et chargèrent les peaux-vertes. Après un bref repos arrosé d'une ou deux chopes de bière, les Gardes de Bugman repartirent à la poursuite des peaux-vertes.

Une rencontre avec Bugman et ses Gardes se fera plus probablement dans une des forêts de l'Empire ou dans les zones montagneuses de ses frontières. Les ruines de la brasserie à Wusterburg sont aussi un endroit propice. Les gens pensent généralement que le nain a été complètement ruiné par le raid gobelin, mais le brasseur avisé avait dissimulé nombre de caches d'armes et de réserves de bière dans les environs immédiats. Sa prévoyance devrait lui permettre de poursuivre sa croisade pendant des années encore. Le personnage qui découvrira par hasard une de ces réserves secrètes risque de comprendre trop tard qu'on ne retire la bière de la bouche d'un nain qu'à ses risques et périls.



KHAZALIDE & ÉCRITURE RUNIQUE

Drogni le Jeune soupira et frotta ses yeux fatigués. La lueur des chandelles n'était pas bien vive, mais le reflet sur le métal poli était aveuglant. Il reprit son burin et commença à graver la prochaine rune, le prochain paragraphe de l'histoire de la chute de la tour de guet de Snorri Longuelame. Les sourcils froncés, les yeux presque fermés, il guidait habilement l'outil, retirant de minces copeaux de métal de la surface luisante comme un miroir. Les minces canaux tracés par la pointe se combinaient mystérieusement pour capturer le sens profond du récit, l'essence des mots. Il se demandait rêveusement quels sages et grands personnages se pencheraient sur cela, sur son travail, pour apprendre ce qui s'était passé. Il songeait que, peut-être, ils le regarderaient avec révérence et s'exclameraient "Oh! Regardez comme déjà, si jeune, il laisse entrevoir la maîtrise qu'il aura plus tard! Regardez la finesse de ces lignes, la précision de ses…"

Une chiquenaude derrière la tête l'arracha à ses rêveries. "Petit imbécile!" aboya le maître des runes Barbe de Neige. "Quelle idiotie est-ce là? Ne peux-tu oublier tes rêves prétentieux une seule petite heure? Je te devrais te raser moi-même pour cette offense! Tu devais décrire le noble Snorri comme le massacreur d'une meute de trolls puants! Est-ce que tu ne sais pas faire la différence entre les runes victoire et progéniture?!"

La langue naine, le khazalide, comprend bien sûr des mots venus d'autres langages, mais elle reste remarquablement pure quand on la compare aux autres langues du Vieux Monde. En fait, le khazalide a plus influencé les autres langues, celles de l'Empire et de la Norsca en particulier, qu'il n'a été influencé. On trouve même des éléments khazalides dans diverses déclinaisons de la Langue Noire et les plus grossiers dialectes orques.

Les nains parlent librement khazalide entre eux, mais les membres des autres races n'ont guère l'occasion d'en entendre autre chose que les cris de guerre et les malédictions des guerriers nains. Les nains préservent si bien les secrets de leur langue qu'aucun membre des autres races ne connaît plus que quelques mots ou phrases khazalides.

La plupart des mots nains ont plusieurs significations. Pour comprendre le sens d'un mot khazalide, le contexte dans lequel il est utilisé doit toujours être pris en compte. La terminaison du mot joue aussi un rôle significatif. Les mots qui se terminent en "az" désignent généralement des lieux ou objets physiques. Ceux qui se terminent en "ak" correspondent plutôt à des concepts abstraits comme la bataille ou l'endurance. Les mots en "i" concernent habituellement la race, la profession ou une autre classe d'individus. Pour compliquer encore les choses, certaines runes peuvent être utilisées pour deux mots de la même famille comme "dreng" (tuer) et "drengi" (tueur).

D'autres suffixes sont susceptibles d'altérer le sens d'un mot. "-ar" est utilisé pour désigner quelque chose qui perdure indéfiniment dans le temps, comme le commerce. "-en" correspond à quelque chose qui se produit en ce moment, mais qui ne durera pas toujours, comme marcher ou porter une lourde charge. "-al" est associé aux groupes d'individus ou créatures, comme un troupeau d'animaux ou une bande gobeline. "-it" ou "-git" a deux usages. Il peut être utilisé pour indiquer que quelque chose est petit ou trivial, mais aussi pour signifier l'action au présent. "-ul" ou "-kul" sont des terminaisons banales, mais elle peuvent être employées pour signifier "l'art de" ou "le maître de" ("Grunkul" signifie, par exemple, l'art de la mine ou l'art de l'exploitation minière). Enfin, "-ha" placé en fin de mot est un peu l'équivalent d'un point d'exclamation. Il peut aussi jouer le même rôle que les expressions humaines "ha ouais?" et "fais gaffe", des défis informels.

L'écriture runique naine est extrêmement ancienne et remonte au temps de la Longue Migration. La forme angulaire s'explique par la dureté des matériaux (bois, métal ou pierre) sur lesquels les nains inscrivaient les runes au couteau, ciseau ou burin. De nos jours encore, les nains préfèrent rédiger leurs livres sur de longues feuilles de métal martelé (comme l'or ou le cuivre) plutôt que sur parchemin. Ils utilisent parfois le cuir quand le métal se fait rare. L'écriture comprend un alphabet de base ("klinkarhun") et un grand nombre de caractères (quasi) pictographiques (les "runes images" ou "agrurhun"). Les deux sortes de runes se mélangent éventuellement dans les textes khazalides. Les textes les plus simples, comme un contrat nain, sont généralement rédigés en runes alphabétiques. Les textes antiques ou confidentiels contiennent, en revanche, une forte proportion d'images runes. Les grands ouvrages sacrés de Karaz-a-Karak, le Livre du Souvenir et le Livre des Rancunes, sont écrits sur des milliers de feuilles d'or (ou d'un alliage cuivre et or) plus fines que du parchemin.

Soulignons que les nains n'ont pas de runes pour marquer la distinction entre les sexes. Cela s'explique sans doute par le fait que les nains s'intéressent moins au sexe d'un individu qu'à ses capacités, ses compétences et sa réputation. La rune qui désigne la compagne du roi est la seule exception et quand il devient nécessaire d'identifier une naine en tant que femme, c'est cette rune qui est utilisée, une rune qui se trouve être extrêmement déférente et honorable.

Les textes khazalides sont écrits et sauvegardés par la Guilde des Scribes des Runes. Les membres de certaines autres guildes savent aussi lire et écrire les runes alphabétiques et certaines runes images. D'une manière générale cependant, la vie quotidienne ne requiert pas la connaissance des runes. Les membres des clans ordinaires sont le plus souvent illettrés, même s'ils savent distinguer les runes alphabétiques des runes magiques (et peuvent donc identifier les artefacts magiques). Ils peuvent aussi reconnaître certains mots comme des noms propres ou des expressions commerciales.

Certains ne maîtrisent pas seulement les runes images communes, mais aussi les plus complexes runes *aldrunr* très utilisées pendant l'âge d'or. Appelé Arcane Naine par les érudits humains, cet ensemble de runes images avait été développé par les maîtres érudits nains pour faciliter les communications avec les elfes hauts, leurs alliés et partenaires commerciaux de l'époque. Elles sont tombées en désuétude avec la Guerre de Vengeance, et de nos jours, les nains utilisent les runes alphabétiques pour écrire les quelques mots d'Arcane Naine encore en usage. Ce sont généralement les scribes des runes, maîtres érudits, prêtres et forgeron des runes qui maîtrisent les *aldrunr*, mais certains sorciers ou alchimistes expatriés sont parfois compétents en la matière. Certaines de ces antiques runes représentent des mots ou symboles de pouvoir même si elles ne sont pas magiques en elles-mêmes.

Le dialecte des nains de Norsca diffère légèrement du khazalide utilisé par les nains de Karaz Ankor ou par les expatriés. Tous les nains peuvent cependant se faire comprendre de leurs congénères quelles que soient leurs origines.

La table qui suit rassemble un échantillon de mots khazalides et leurs traductions courantes.

RUNE	KHAZALIDE	OCCIDENTAL
	A	De, avec, dans, à
	Ad	Fit, fait
	Af	Ils, vous
	Agril	Argent métal
	Agrul	Sculpture sur pierre ; les rides sur le visage d'un vieux nain
	Ai, I, Ap, Ip	Oui
	An	Conjugue au futur un verbe d'action volontaire
	Anad	Aura fait ou aurais fait
	Ang, Angaz	Atelier de forge, manufacture
	Ankor	Domaine ou royaume
	Anu	Bientôt, très bientôt, une seconde quoi !
	Arkhandrazkal	Art d'inscrire les runes sur les métaux précieux avec une dent de troll
	Az	Hache de guerre, arme
	Az-Dreugi	Grande hache
	Azgal	Trésor, cache au trésor
	Azkahr	Maçonnerie monumentale
	Azril	Couleur argent
	Azul	Métal ; fiable ; un nain résolu
	Bar, Barak	Mais, cependant, si ce n'est ; porte fortifiée, tour, muraille
	Barag	Canon, machine de siège, machine de guerre
	Baraz	Garantie, promesse
	1. Bezek 2. Bezeki	1. Possession, bien propre 2. Possesseur, propriétaire
	Bin	Dans, sur, à côté
	Boga	Une chandelle qui s'éteint soudainement et plonge le tunnel dans les ténèbres
	1. Bok 2. Boki	1. Se cogner la tête dans un tunnel bas de plafond, la cicatrice caractéristique de celui qui s'est cogné la tête dans un tunnel bas de plafond 2. Terme argotique pour mineurs nains.
	Bolg	Très gros ventre. État de grande richesse, âge et contentement.
	Bran	Malin, alerte, vif d'esprit
	Brog	Pain, gâteau
	Bryn	L'or quand il brille violemment sous le soleil. Tout ce qui brille ou reluit, brillamment coloré ou décoré.
	Chuf	Morceau de fromage desséché qu'un mineur garde sous sa coiffe en cas d'urgence
	Dal	Vieux, bon
	Dammaz	Grief, rancune, offense qui devra être vengée
	Dammaz Kron	Le Livre des Rancunes
	Dar	Défi ou pari
	Dawi	Nains
	Dawr	Aussi bien que cela puisse être sans avoir été éprouvé par le temps et l'usage
	Deb	Nouveau, neuf, brut, inexpérimenté
	Dharkhangron	Ténèbres sous le monde (monde souterrain)
	Doh	Stupide, benêt, naïf
	Dok	Regarder, observer, voir ; l'œil
	Dongliz	Les parties du corps d'un nain qu'il ne peut gratter lui-même
	Drakendrengi	Égorgeur de Dragon
	Drakk	Dragon, monstre
	Drangthrong	Énorme armée naine
	Drazh	Noir, nuit
	Drek	Loin, grande distance, grande ambition ou entreprise
	1. Dreng 2. Drengi	1. Tuer au combat 2. Tueur, un des cultes de Tueurs

RUNE	KHAZALIDE	OCCIDENTAL
	Drin	Chemin, route
	Dron	Tonnerre
	Drongnel	Ragoût de dragon en marinade aux champignons de caverne et bière forte
	Drung	Vaincre, briser, conquérir, écraser
	Duk	Tunnel bas et étroit
	Dum	Catastrophe ou ténèbres; Chaos
	Durak	Dur
	Duraz	Pierre ou dalle, roc
	Ek	Il, elle, tu
	Ekrund	Un escalier qui s'enfonce sous le niveau du sol
	Elgi	Elfes; glabre
	Elgram	Faible, affaiblir, maigre
	Elgraz	Construction qui semble prête à s'écrouler
	Endrinkuli	Engingneur (un engingneur nain particulièrement)
	Frongol	Champignons de caverne
	Galaz	Or remarquable par sa valeur ornementale
	Gand	Trouver, découvrir
	Garaz	Sans peur, rebelle, jeune
	Gazan	Plaines, terres incultes
	Gazul	Dieu ancestral protecteur des morts
	Ghal	Crâne
	Gibal	Débris de nourriture pris dans la barbe (d'un nain)
	Ginit	Petit caillou qui s'est glissé dans une chaussure et gêne son porteur
	Girt	Grand tunnel haut de plafond
	Git	Le verbe irrégulier "aller" (git au présent et get au passé)
	Gnol	Vieux, fiable, éprouvé, sage
	Gnollengrom	Respect dû à un nain arborant une plus longue et plus belle barbe
	Gor	Bêtes sauvages, hommes-bêtes
	Gorak	Ruse, surnaturel, magique
	Gorl	Or particulièrement ductile et jaune; la couleur jaune
	Gorm	Vieux, haut, sage, puissant, barbu
	Gorog	Bière, bonne humeur, beuverie
	Goruz	Corne, fabriqué en corne

RUNE	KHAZALIDE	OCCIDENTAL
	Got	Marche ou voyage rapide dans un but précis
	Grik	Courbatures attrapées en se penchant continuellement dans des tunnels trop bas
	1. Grim 2. Grimaz	1. Dur, rigide 2. Lieu désolé, dur, cruel
	Grimnir	Dieu ancestral des tueurs et guerriers nains
	Grindal	Longues tresses blondes des demoiselles
	Grint	Déchets rocheux laissés par une excavation
	Grizal	Viande misérable
	Grizdal	Bière qui a fermenté pendant un siècle au moins
	Grob	1. La couleur verte 2. Peaux-vertes (gobelins et orques)
	Grobi	Gobelins
	Grobkaz	Travail de gobelin, mauvaise action
	Grobkul	Art de pister les gobelins sous terre
	Grog	Bière inférieure ou diluée, bière humaine
	Grom	Brave ou insoumis, dur, costaud
	Gromdal	Artefact antique
	Gromthi	Ancêtre
	Grong	Enclume
	Grongol	Chambres funéraires des ancêtres
	Gronit	Verbe irrégulier "faire" (gronit au présent; gird au passé)
	Grontdrengi	Massacreur de géant
	Gronti	Géants
	1. Grumbak 2. Grumbaki	1. Petite dose de bière, juron marmonné ou plainte sans importance 2. Mal embouché, geignard
	Grund	Marteau
	Grung	Mine
	Grungnaz	Faisant ou forgeant
	Grungni	Dieu ancestral du travail de la mine, de la pierre et du métal
	Grungron	Forge, fonderie
	Guz	Consommer de la nourriture ou une boisson
	Har, Haraz	Feu, lave
	Hazkal	Bière tout juste brassée; jeune guerrier impétueux
	Hirn	Cor

RUNE	KHAZALIDE	OCCIDENTAL
	Hunk	Porter de grosses pierres ou d'autres lourdes charges
	Huzhrung	Muraille massive
	Ik	Mettre dans le noir sa main sur quelque chose de gluant et répugnant
	Irkul	Voûte sur colonnes taillée dans le roc
	Izor	Cuivre
	Izril	Joyaux
	Kadrin	Col, passe
	Karag	Volcan ou montagne pelée
	Karak	Montagne ou citadelle
	Karaz	Fort, endurant, vieux
	Karugromthi	Ancêtre en vie
	Katalhüyk	Fin d'un voyage, arrivée
	Kazad	Forteresse, cité
	Kazak	Guerre ou bataille
	Khaz	Salle souterraine, hall impérial
	Khazid	Ville, village, colonie
	Khazukan Dawi	Habitants des citadelles (littéralement "Qui restent à la Citadelle")
	Khrum	Tambour de guerre
	Khulghur	L'art de chasser et piéger les trolls
	Klad	Armure de fer, blindage
	Klinka	Ciseau
	Kol	Pierre noire, la couleur noire, sombre
	Konk	Or à reflets rouges; gros nez bulbeux
	Krink	Dos douloureux de celui qui se penche continuellement
	Kron	Livre, enregistrement ou histoire
	Kruk	Un gisement prometteur qui s'épuise soudainement; une déception inattendue; une entreprise qui échoue
	Krunk	Avalanche de pierres souterraine; désastre
	1. Krut 2. Kruti	1. Maladie inconfortable transmise par les chèvres des montagnes 2. Quelqu'un qui en souffre; un chevrier; une insulte
	Kuchungkuchung	Pompe, noria
	Kulgur	L'art de cuisiner le troll
	Kuri	Ragoût de viande préparé avec n'importe quels ingrédients disponibles (et traditionnellement épicé de baies sauvages) par les nains qui voyagent

RUNE	KHAZALIDE	OCCIDENTAL
	Langk	Longueur, long
	Lhune	Croissant de lune, clair de lune
	Lok	Richement orné ou recherché; digne d'éloges
	Makaz	Arme ou outil
	Maraz	Cliveur, outil à fendre
	Mhornar	Ombre
	Migdhal	Fortin, château, blockhaus, porte fortifiée
	Mingol	Haute tour de guet bâtie dans les basses terres
	Mizpal	Verre volcanique
	Morgrim	Dieu ancestral des engingneurs
	Muzkhgrum	Scorie
	Naggrund	Zone dévastée ou industrielle; région infestée de trolls ou fréquentée par un dragon; ruines
	Nai, Na ou Nuf	Non
	Nar	Lever du soleil, l'est
	Nathgar	Cuir à broderie de fils d'or représentant des animaux ou des runes
	Nogarung	Chope taillée dans le crâne d'un troll
	Norn	Terre dénudée; région pauvre
	Nu	Maintenant, à cette époque
	Ogri	Ogre
	Ok	Rusé ou compétent; pourquoi, comment
	Okri	Artisan; un nom propre très répandu
	Ongrun	Mercenaires, alliés
	Onk	La poussière et la saleté transmises par des camarades nains ayant passé de nombreux jours sous terre
	Or	Je, moi
	Ori	Travail
	Orrud	Nuage rouge, fumée d'un volcan
	Ragarin	Vêtements grossiers et inconfortables taillés dans la peau d'un troll
	Rhun	Rune, mot de pouvoir; symbole magique; nom
	Rhunki	Forgeron des runes
	Rhyn	Pierre rouge
	Rik	Roi ou seigneur
	Rikkit	Petite pierre qui vous tombe sur la tête alors que vous marchez dans un tunnel

RUNE	KHAZALIDE	OCCIDENTAL
	Ril	Veine d'or qui brille dans la roche; brillant, poli, tranchant
	Rinn	Dame naine; compagne du roi
	Rorkaz	Concours de hurlements improvisé
	Ruf	Vaste coupole souterraine, naturelle ou taillée dans la roche
	Runk	Combat à l'issu inéluctable; une bonne raclée!
	Rutz	Relâchement des boyaux provoqué par une trop forte absorption de bière
	Ruvalk	Rivière, inondation
	Sar	Peut, pourrait
	Skaud	Chanson; son très bruyant et résonnant
	Skarrenruf	La couleur bleu, le ciel de plein jour
	1. Skaz 2. Skazi	1. Vol 2.Voleur
	Skof	Repas froid consommé sous terre
	1. Skrat 2. Skrati	1. Chercher de l'or au milieu de débris rocheux ou dans le lit d'un torrent; faire les poubelles; vie frugale. 2. Prospecteur pauvre
	Skree	Rochers qui parsèment un flanc de montagne, terrain rocheux
	Skruff	Barbe éparse; une insulte impardonnable!
	Skrund	Entailler la roche au marteau et au pic; rester coincé
	Skuf	Bagarre d'ivrogne ou escarmouche
	Slotch	Le mélange d'eau, de boue et de pierre broyée qui baigne les fonds d'une mine
	Smednir	Dieu ancestral du travail du métal, de la joaillerie et des artisans
	Stok	Frapper
	Strol	Marcher ou voyager sans hâte
	Stromez	Torrent
	1. Thag 2. Thagi	1. Tuer par traîtrise 2. Traître meurtrier
	Thindrongol	Chambre secrète destinée à dissimuler un trésor ou des réserves de bière
	Thingaz	Forêt dense
	Thongli	Bandeau qui orne la tête des guerriers ayant tué un gobelin ou un orque
	Thrag	Blessure
	Thragh	Tribu, impôt
	Throng	Armée; grande assemblée de nains; clan
	Throngrink	Ancien d'un clan

RUNE	KHAZALIDE	OCCIDENTAL
	Thrund	Arme à feu, poudre à canon, explosion
	Thrung	Mur de boucliers
	Thrynaz	Règles, lois, code d'honneur
	Thryng	Oratoire des ancêtres, temple
	Thungni	Dieu ancestral des forgerons des runes
	Tiwaz	Repos; reprendre sa respiration après un dur labeur; auberge ou pension de famille
	Trogg	Fête ou grande beuverie
	Troll	Troll
	Trolldrengi	Pourfendeur de trolls
	Tromm	Barbe; respect dû à l'âge ou à l'expérience
	Ufdi	Nain qui passe son temps à peigner et à décorer sa barbe; nain vaniteux; nain à qui on ne peut se fier au combat
	Um	Eux, ces
	Umanar	Approximativement; indécision
	Umgak	Bâclé, de mauvaise facture
	Umgi	Humains
	Un	Et
	Unbaraki	Parjure – un nain ne peut guère tomber plus bas
	1. Und 2. Undi	1. Poste de guet taillé à flanc de montagne, fortin, capturer, interdire l'entrée, maintenir au sol 2. Surveillant, garde, gardien
	Ungdrin Ankor	La Voie Souterraine, l'antique tunnel qui relie plusieurs citadelles naines
	Ungor	Cavernes et tunnels
	Ungrim	Nain qui tarde à remplir une importante promesse; à qui on ne peut se fier
	Urbar	Commerce
	Urbaz	Comptoir commercial ou marché
	Urk	Orque ou ennemi, abomination
	Urkdrengi	Tueur d'orque
	Ut	Nous, nous-mêmes
	Uzgul, Uzkul	Ossements ou mort
	Valaya	Déesse ancestrale de la terre, de la guérison et de la fermentation de la bière
	Valdahaz	Brasserie
	Varag	Chien fou, loup
	Varn	Lac de montagne

RUNE	KHAZALIDE	OCCIDENTAL
	Varr	Mer
	Varrkhulg	Chef de tribu ennemi; une insulte
	Vengryn	Vengeance, revanche, justice
	Vithang	Marchand, commerçant
	Vlag	Isolé, désolé
	Vongal	Troupe humaine réunie pour un raid
	Vorkhul	Horde d'orques et de gobelins en migration
	Vorn	Ferme, terre arable
	Vulkhrund	Cache en sous-sol
	Wan	Point d'interrogation. Placé avant une phrase ou un mot pour poser une question
	Wanaz	Nain de mauvaise réputation à la barbe mal tenue; une insulte
	Wand	Bâton rune magique
	Wanrag	Où
	Wanrak	Quand
	Wattock	Prospecteur nain malchanceux; nain miséreux; une insulte
	Wazzok	Individu qui a échangé de l'or ou autre richesse contre un objet sans valeur; nain naïf et simplet; une insulte

RUNE	KHAZALIDE	OCCIDENTAL
	Werit	Nain ayant oublié où il a pu poser sa chope de bière; état de confusion
	Wulthrung	Paiement, obligation, récompense, argent
	Wutraz	Lance
	Wutroth	Bois de vieux chêne des montagnes
	Wyr	Blanc, neige, glace
	Yar	Coucher de soleil, ouest
	Zagaz	Souvenir, saga, histoire
	1. Zak 2. Zaki	1. Hutte de montagne isolée 2. Nain dérangé qui erre dans la montagne
	Zan	La couleur rouge, sang
	Zaraz	Don
	Zharr	Feu
	Zhuf	Chute d'eau ou rapides, rivière de montagne
	Zilfin	Balayé par le vent, exposé aux courants d'air
	Zon	Soleil
	Zorn	Plateau ou alpage, zone montagneuse
	Zunthrum	Statues, monuments

Lettres Khazalides

Rune	Lettre	Rune	Lettre
	A ou I		Kar
	Ak		L ou Ul
	Az		M
	B		N
	D		Ng
	Dr ou Tr		O
	E		R
	F ou V		T
	G		Th
	H		W ou U
	K ou Kha		Z ou Zh

Nombres Khazalides

Rune	Khazalide	Occidental
	Ong	Un
	Tuk	Deux
	Dwe	Trois
	Fut	Quatre
	Sak	Cinq
	Siz	Six
	Set	Sept
	Odro	Huit
	Nuk	Neuf
	Don	Dix
	Kantuz	Cent
	Milluz	Mille

Appendice A : Chronologie

Note : Les nains impériaux de Karaz Ankor comptent les années de leur calendrier à partir de la fondation de leur capitale, Karaz-a-Karak.

Année du Calendrier

Nain	**Impérial**	**Événement**
-2000	-5000	Grungni et les dieux ancestraux guident les nains pendant leur colonisation progressive des Montagnes du Bout du Monde. Fondation de Vala-Azrilingol (Karak Huit Pics).
-1650	-4650	La migration naine atteint l'extrémité nord des Montagnes du Bout du Monde. Certains clans prennent la route de l'ouest et de la Norsca, tandis que d'autres colonisent les Montagnes du Deuil. La plupart repartent vers les citadelles. Fondation de Karak Azul et Karak Izril (Karak Azgal). Grungni tue Urmskaladrak (le nom nain de Kalgalanos), le père de tous les dragons.
-1550	-4550	Valaya fonde Karaz-a-Karak. Grungni construit le Trône du Pouvoir. Les elfes hauts établissent une forteresse à Sith Rionnasc'namishathir (Gemme Étoile sur Mer) à l'embouchure du Reik.
-1500	-4500	Avènement du Chaos. Les nains au nord-ouest et au nord-est sont coupés de leurs cousins du Bout du Monde. Nains et elfes hauts se rencontrent pour la première fois et lient des relations amicales.
-1420	-4420	Grimnir Sans Peur disparaît dans les Domaines du Chaos. À la défaite du Chaos, les dieux ancestraux Grungni et Valaya repartent.
-1200	-4200	Fondation de Karak Drazh, Karak Kadrin et Karak Varn dans les Montagnes du Bout du Monde. Les nains isolés de Norsca construisent leur citadelle de Kraka Drak. Des tribus humaines traversent la mer pour s'établir sur les côtes sud du Vieux Monde.
-1119	-4119	Les armées naines et elfes chassent les derniers suppôts du Chaos du Vieux Monde. Le commerce entre les deux races est florissant. Les nains bâtissent de nombreuses citadelles nouvelles (Karak Vlag, Karak Ungor, Zhufbar et Barak Varr).
0	-3000	La fondation de l'Empire nain (Karaz Ankor) marque le commencement de l'Âge d'Or. Karaz-a-Karak est choisie comme capitale.
161	-2839	Serments d'amitié entre les nains et les elfes. Les nains bâtissent la digue (l'actuelle Vloedmuur) autour de Sith Rionnasc'namishathir.
500	-2500	Les alliés nains et elfes colonisent le Vieux Monde. Le maître forgeron des runes Kurgaz utilise les feux volcaniques de la Montagne Tonnerre (Karag Dron) pour forger les Enclumes du Destin.
995	-2005	Les relations entre nains et elfes se dégradent avec la Grande Trahison. Les elfes sont tenus pour responsables des attaques des elfes noirs contre les colonies naines et leurs intérêts.
1000	-2000	Les tribus humaines s'installent partout dans le Vieux Monde.
1003	-1997	Commencement de la Guerre de Vengeance.
1026	-1974	Snorri Mimain, fils du Haut Roi nain Gotrek Briseétoile est tué par le Haut Roi elfe Caledor II. Tyrennus, le dragon maléfique, attaque les forges de la Montagne Tonnerre et tue Kurgaz après un combat épique. Cette attaque provoque aussi la mort de nombreux forgerons des runes et la destruction des forges.
1032	-1968	Les nains l'emportent sur les elfes à la bataille d'Oeragor en Bretonnie occidentale.
1050	-1950	Un clan nain en quête de gisements minéraux s'installe dans la cité humaine de Tylos, entre les chaînes des Irranas et la Mer Tiléenne
1052	-1948	La cité elfe d'Athel Maraya sur la côte nord-ouest de la Bretonnie est rasée par les nains.
1120	-1880	Les humains commencent la construction de leur grand temple à Tylos. Des nains y participent et l'or qu'ils reçoivent en paiement compense quelque peu la pauvreté minière des montagnes alentour. Le travail se poursuit pendant les 100 années qui suivent. La Bataille du Golfe Noir se termine par une victoire naine quand les trirèmes de Barak Varr débordent la flotte elfe dans l'étroite baie de la citadelle.
1220	-1780	Le Temple de Tylos est achevé et une pluie de pierres distordantes tombe de Morrslieb sur la cité. Dans l'année qui suit, des hordes de rats géants envahissent la cité qui disparaît dans les Marais Flétris.
1440	-1560	Bataille des Trois Tours devant les portes de Tor Alessi (l'actuel port bretonnien de l'Anguille). Les nains écrasent les elfes lors d'une bataille cataclysmique. Le roi Phénix Caledor II est tué par le roi nain Gotrek Briseétoile. Ce dernier s'empare de la Couronne Phénix en dédommagement des attaques perpétrées par les elfes noirs
1491	-1509	Le roi Phénix Caradryel ordonne le retrait des armées d'elfes hauts du Vieux Monde. Les colonies elfes ressentent cet abandon comme une trahison.
1498	-1502	Les nains prennent Sith Rionnasc'namishathir après un long siège et la détruisent complètement.
1499	-1501	La Guerre de Vengeance s'achève quand les elfes hauts se retirent du Vieux Monde pour combattre chez eux les elfes noirs. Les nains sont victorieux mais décimés. Fondation d'Athel-Loren, capitale des elfes sylvains, dans la forêt de Loren.
1500	-1500	Tremblements de terre et éruptions volcaniques détruisent la Voie Souterraine, isolant ainsi les citadelles les unes des autres. Les armées naines rentrent à Karaz Ankor. La chute de Karak Ungor marque le commencement des Guerres Gobelines.
1501	-1499	Karak Varn est inondée et détruite par les gobelins et les skavens.
1502	-1498	Les Badlands sont envahies par les peaux-vertes. Les mines naines d'Ekrund dans les Montagnes du Dos du Dragon tombent aux griffes des orques. Les galères de Barak Varr contrôlent les eaux du Golfe Noir et repoussent d'autres attaques orques. Les tours de guet de la passe du Chien Fou sont toutes abandonnées ou prises par les gobelins.
1543	-1457	Les gobelins s'emparent de Gunbad et de la passe du Chien Fou. Les nains du Dos du Dragon s'installent dans la Voûte.
1613	-1387	Commencement des Guerres de la Route d'Argent. Après vingt années de résistance, les mines du mont Lance d'Argent sont prises par les orques.

1638	-1362	Les nains abandonnent toutes les mines et les colonies à l'est des Montagnes du Bout du Monde. Certains clans des citadelles perdues s'installent dans les Montagnes Grises et Noires et sont reniés par Karaz Ankor. Fondation de Karaz Izor dans la Voûte.
1750	-1250	Début des Guerres Trolls. Au sud de Karaz-a-Karak, les colonies de Valhorn et Budrikhorn sont détruites par des trolls.
1755	-1245	Les nains reprennent le contrôle des montagnes entre Karak Kadrin et la passe du Chien Fou. Les tentatives de reconquête des monts Gunbad et Lance d'Argent se soldent, malgré quelques batailles victorieuses, par un échec.
1815	-1185	Le forgeron des runes Kadrin Crinièrerouge prend la tête d'une expédition de reconquête de Karak Varn. L'opération réussit et les nains peuvent exploiter les riches filons de gromril découverts par Crinièrerouge. Fondation de Karak Hirn dans les Montagnes Noires.
1864	-1136	Crinièrerouge est tué dans une embuscade orque. Les nains sont chassés de Karak Varn par des troupes orques et skavens. Fondation de Karak Norn dans les Montagnes Grises au-dessus de la forêt de Loren.
2025	-975	Bataille des Mille Malheurs. Échec de la tentative naine de reconquête de la montagne de l'Œil Rouge (Karak Ungor).
2250	-750	Une attaque orque sur Karak Vlag est repoussée, mais Karak Azul est partiellement occupée par les gobelins pendant 10 ans.
2280	-720	Le dragon Skaladrak Incarnadine est réveillé de son sommeil millénaire par d'entreprenants mineurs nains.
2299	-701	À Karak Huit Pics, des mineurs débouchent par hasard dans des tunnels skavens.
2350	-650	Baragor, premier Roi Tueur, inaugure le grand oratoire de Grimnir à Karak Kadrin.
2487	-513	Karak Huit Pics est envahie par les orques et les skavens. Sur l'ordre du roi Lunn, les tombes des anciens rois sont scellées de runes peu de temps avant l'abandon de la citadelle.
2500	-500	Essor des cités états humaines dans les alentours de l'extrémité sud des Apuccinis. Les nains de Barak Varr s'engagent dans un commerce restreint avec les humains.
2531	-469	Les orques détruisent et abandonnent Karak Azgal. Karak Drazh tombe aux mains des orques et devient Crag Noir. À l'exception de Karak Azul, toutes les terres entre la passe du Chien Fou et la Montagne de Feu sont dominées par les gobelins. Le Haut Roi de Karaz-a-Karak offre son pardon aux nains des Montagnes Grises, Noires et de la Voûte qui réintégreront Karaz Ankor. Certains acceptent.
2580	-420	Des explosions dévastatrices saluent la découverte de la poudre à canon dans les laboratoires d'engingneurs et d'alchimistes de Karaz-a-Karak.
2620	-380	Nombre de petites colonies et mines sont envahies par les orques. Karaz-a-Karak est attaquée, mais les orques sont repoussés. Les canons sont utilisés pour la première fois. Une année plus tard, les peaux-vertes sont battues à la bataille du Lac Noir.
2750	-250	Le commerce avec les humains s'intensifie dans les régions du futur Empire. Rencontre désastreuse avec les elfes sylvains de la Loren.
2766	-234	Les nains impériaux de Karaz Ankor renouent des relations cordiales avec leurs congénères des Montagnes Grises, Noires et de la Voûte Des armées humaines du Vieux Monde méridional combattent victorieusement les tribus orques de la côte des Badlands sur le Golfe Noir.
2985	-15	Le roi nain Kurgan Barbe de Fer est capturé par les orques mais sauvé par Sigmar, prince des Unberogens. Kurgan marque sa reconnaissance en offrant le marteau de guerre Ghal-Maraz à Sigmar.
2999	-1	Bataille de la passe du Feu Noir. Sigmar, à la tête de l'alliance des humains et des nains, écrase les armées orques et gobelines. Les forces peaux-vertes survivantes sont repoussées vers les Terres Sombres.
3000	0	Fondation de l'Empire de Sigmar. Le commerce entre nains et humains est florissant. Certains nains s'installent dans l'Empire humain comme maçons, charpentiers et forgerons. Les citadelles connaissent une nouvelle ère de prospérité.
3050	50	Sigmar abdique et disparaît dans les Montagnes du Bout du Monde.
3287	287	Des mineurs mettent à jour le repaire du dragon Mordrak dans les montagnes, au sud de Karak Azul.
3500	500	L'essor de la population humaine entraîne une déforestation intensive du Vieux Monde par les agriculteurs.
3501	501	L'empereur Sigismond II le Conquérant annexe les Wastelands. Les nains retournent à Sith Rionnasc'namishathir, qui s'appelle maintenant Marienburg.
3657	657	Thori Gundrikson met à jour des veines de gromril dans des cavernes à l'ouest du Lac Noir. Les nains extraient de grande quantité de ce précieux métal dans les années qui suivent. Les engingneurs de Zhufbar mettent au point de grandes machines hydrauliques et pompes qui améliorent considérablement le rendement des fonderies et des exploitations minières.
3662	662	Dorin Heldour et Katalin Kandoom découvrent la Pierrecœur perdue d'Aldin Trouvelor dans les Montagnes du Dos du Dragon.
3665	665	Destruction des mines du Lac Noir par les skavens. Les veines de gromril sont presque épuisées.
3684	684	Dorin et Katalin découvrent la Hache de Dail dans les profondeurs de la citadelle en ruine de Karak Varn et retournent auprès du Haut Roi Finn le Grincheux à Karaz-a-Karak.
3685	685	Dorin Heldour rapporte la peau du dragon Fyrskar au Haut Roi.
3742	742	Dorin et Katalin font évader Elmador et Oldor Finnson des cachots de Crag Noir. Elmador sera par la suite sacré Haut Roi.
3892	892	Kragg le Sévère, qui deviendra plus tard le plus grand forgeron des runes de son époque, et le plus vieux, inscrit sa première rune sous la supervision de maître Morek Frontridé.

4022 1022 Les engingneurs de Karaz-a-Karak inventent la machine à vapeur. Des nobles bretonniens échappent aux forces de leur roi et se taillent leurs propres petits royaumes dans les Principautés Frontalières. Les nains de Barak Varr établissent des relations commerciales avec ces Bretonniens.

4032 1032 Skalf Tueur de Dragon tue le dragon Graug le Terrible et se proclame roi de Karak Azgal. Les nains n'essaient pas de reprendre la citadelle infestée de gobelins, skavens et autres monstres. Skalf et ses descendants se contentent d'établir une cité dans la vallée sous ses portes.

4111 1111 Des épidémies de peste noire dévastent l'empire puis le reste du Vieux Monde dans les cinq années qui suivent. Dans les premiers temps, les citadelles se referment sur elles-mêmes et doivent repousser des attaques skavens souterraines.

4152 1152 Les engingneurs et architectes navals de Barak Varr inaugurent leurs premiers navires à vapeur blindés (les Monitor). Les Grands Électeurs ne peuvent s'entendre sur un empereur et l'Empire sombre pendant deux siècles dans l'Âge des Guerres. Les nains se déclarent neutres.

4350 1350 Une armée naine venue de Karak Horn est décimée par les elfes sylvains de Loren

4360 1360 Début de la Guerre Civile Impériale. Tous les belligérants cherchent à s'allier les nains. Fidèle au serment à Sigmar, le Haut Roi réaffirme la neutralité naine. Les nains renforcent les fortifications de leurs possessions pour préserver l'Empire en désintégration des invasions venues de l'est.

4420 1420 Les terres autour de Karak Kadrin sont ravagées par le grand dragon Skaladrak Incarnadine pendant 50 années. Le tueur de dragon Throrin le Dément débarrasse les nains de cette menace.

4547 1547 Début de l'Âge des Trois Empereurs. L'empereur de Nuln signe un traité d'amitié avec les nains qui refusent, cependant, d'intervenir dans les guerres intestines de l'Empire. Les empereurs de Talabheim et Middenheim offrent aussi leur amitié aux nains, neutralisant ainsi, l'avantage diplomatique de Nuln.

4550 1550 Les engingneurs et alchimistes de Karaz-a-Karak perfectionnent leur utilisation du naphte et inventent le canon à flammes.

4681 1681 Nuit des Morts Sans Repos. Dans tout le monde connu, les morts s'éveillent et sèment la terreur toute une nuit. Des villages entiers sont massacrés et détruits avant que le jour se lève. Dans les citadelles naines, les canons à flammes démontrent leur efficacité contre les morts-vivants.

4707 1707 Le seigneur de guerre orque Gorbad Griffe de Fer franchit la passe du Feu Noir et dévaste l'Empire. L'armée orque se disperse à sa mort, cinq années plus tard.

4812 1812 Les engingneurs et architectes navals de Barak Varr, pour la plupart membres du clan Corniche, inaugurent les premiers cuirassés. Les arquebuses font leur première apparition dans l'arsenal de Karaz Ankor. Les forces du Middenland assiègent Middenheim et sont repoussées avec l'aide des expatriés nains de la cité. Verrouillage des catacombes de Middenheim par les nains.

4979 1979 Magritta de Nuln devient impératrice. Il n'y aura plus d'autres élections impériales pendant quatre siècles. Début de la "Guerre du Sorcier" à Middenheim. Le conflit gagne rapidement tout l'Empire. Les répurgateurs nains pourchassent, de concert avec leurs collègues humains, démonistes et nécromants. Le Grand Théogone de Sigmar refuse de reconnaître l'élection de Magritta et provoque ainsi l'effondrement du système impérial. L'Empire reste dépourvu d'autorité centrale pendant 320 ans.

4991 1991 Les canons et la poudre font leur apparition dans l'arsenal Impérial.

5010 2010 La dévastation de l'Ostermark par le comte vampire Vlad von Carstein, premier des célèbres comtes vampires de Sylvanie, marque le début des Guerres des Comtes Vampires. Bataille du Bois de la Faim: des nains expatriés et de Karaz Ankor prennent part au siège nocturne du Château Tempelhof et l'emportent sur la comtesse vampire Emmanuelle.

5205 2205 L'armée gobeline est mise en déroute par les nains à la Bataille des Cascades Noires qui voit mourir le Haut Roi Alrik et le seigneur de guerre gobelin Gorkil Arracheur d'Yeux. Les nains de Karaz Ankor découvrent la corruption de leurs cousins orientaux, devenus les Nains du Chaos. Les engingneurs de Karaz-a-Karak conçoivent le gyrocoptère. Les engingneurs de Barak Varr mettent au point les canonnières, des navires plus petits et plus manœuvrables que les Monitor et qui sont donc capables de patrouiller sur les bassins de la Crâne et du Fleuve Sang.

5301 2301 Les forces du Chaos descendent sur Praag et le nord de Kislev. Karak Vlag disparaît dès le début de cette nouvelle incursion du Chaos. Karaz-a-Karak est attaquée mais repousse l'ennemi.

5302 2302 Praag tombe. Les troupes naines rejoignent l'armée du tsar bientôt assiégée dans Kislev et défendent la cité. Renforcés par l'armée impériale de Magnus le Pieux, les nains et les Kislévites écrasent ensuite les forces du Chaos.

5303 2303 La dernière bataille de Bois Grovod voit les nains de Karaz Ankor retrouver leurs cousins nordiques. Le Haut Roi invite le Grand Roi nordique de Kraka Drak à célébrer avec lui le Jour du Souvenir à Karaz-a-Karak.

5321 2321 À la bataille du détroit d'Eausanglante, les cuirassés de Barak Varr coulent la flotte skaven du Golfe Noir.

5350 2350 Des nains infestés de mutations sont découverts au nord du Bout du Monde.

5420 2420 Le seigneur de guerre gobelin Grom la Panse remporte contre les nains la bataille de la Porte de Fer. Il sème ensuite la dévastation dans l'Empire pendant quatre années.

5462 2462 Les locaux de la Guilde des Engingneurs à Karaz-a-Karak sont dévastés par l'explosion du compresseur expérimental de Burlok Damminson et de Sven Hasselfriesan.

5473 2473 Belegar, un descendant du roi Lunn, réoccupe certaines parties de Karak Huit Pics. La citadelle s'installe dans un état de siège permanent.

5488 2488 L'engingneur Mungrun Marteau d'Acier de Barak Varr apporte le sous-marin Nautilus et la torpille à ressort à la marine naine.

5498 2498 Bataille des Mâchoires. L'armée orque est vaincue par les nains à l'extrémité ouest de la passe du Chien Fou. Prise en embuscade à la porte orientale de Karak Huit Pics, l'armée naine réussit à se frayer un chemin à l'intérieur de la citadelle malgré de lourdes pertes. L'engingneur Hengist Corniche de Barak Varr inaugure le premier élément de la classe Léviathan ; ces vaisseaux sont toujours les plus grands et les plus puissants de la flotte naine.

5500 2500 Les incursions du Chaos s'intensifient.

5503 2503 Des orques pénètrent dans Karak Azul, pillent la citadelle et capturent bon nombre des parents du roi Kazador. Insulte suprême, ils laissent son fils Kazrik rasé et cloué sur le trône. Ils regagnent ensuite leur base de Crag Noir avec leurs prisonniers.

5510 2510 Le roi Ungrim Poing de Fer de Karak Kadrin écrase avec son armée un regroupement de pilleurs orques à la Bataille de la Ravine de la Jambe Cassée.



Appendice B: Un Glossaire Nain

Agrildrin	La route d'Argent, le col utilisé depuis toujours pour rejoindre l'ancienne mine du mont Lance d'Argent à partir des Principautés Frontalières.
Aldrunr	"Vieille Runes"; un ensemble de runes images complexes très utilisées pendant l'âge d'or mais qui ne sont désormais connues que des nains les plus érudits. Appelé Arcane Naine par les érudits humains.
Altrommi	Pleine Barbe; un nain, âgé de 70 à 120 ans, jugé digne de former des apprentis.
Bagtal	L'amende qui sanctionne un crime; elle comprend les dommages payés à la victime et à son clan.
Barazdeg	Jour de Promesse, les fiançailles d'un couple nain.
Bludgald	Littéralement "dette de sang". Vendetta entre clans.
Brodag	Le festival de Grungni, célébré chaque 33 Valdazet (Brauzeit). Concours de brasseurs, chants et histoires sont des éléments traditionnels des réjouissances.
Daggron	Littéralement "Couronne de Jour", un simple cercle d'acier ou de gromril porté par les rois nains en dehors des grandes occasions.
Dammaz Kron	Le Livre des Rancunes sur lequel sont inscrites toutes les offenses envers la race naine.
Dawongi	Ami des Nains; membre d'une autre race auquel les nains doivent un grand service ou faveur.
Frurndar	Corrompu, une autre appellation pour un nain du Chaos.
Gangovr	Cérémonie au cours de laquelle un nain change de guilde professionnelle à la suite de son adoption par un autre clan.
Garaz (pl. Garazi)	Un nain qui n'a pas encore atteint l'âge adulte. Voir aussi *Knublstubi.*
Gazani	"Nains des Plaines", terme employé par les nains de Karaz Ankor pour désigner les expatriés.
Gnutrommi	Jeune membre du clan; un nain âgé de 30 à 70 ans qui est entré dans l'âge adulte, mais ne maîtrise pas pour autant son métier.
Gormtrommi	Grande Barbe; un nain qui a dépassé l'espérance de vie normale de 200 ans.
Gromril	Le métal le plus dur du monde connu; seuls les nains connaissent les secrets de son façonnage.
Hadregald	Obligation créée par quelque grand service ou faveur; dette d'honneur.
Hoggron	Littéralement "Haute Couronne", couronne ornementée portée par les rois nains lors des fêtes, cérémonies et autres occasions formelles.
Langktrommi	Longue Barbe; un nain, âgé normalement de 120 à 150 ans, respecté dans son clan, mais qui n'a pas encore le statut d'Ancien.
Kadar	Temple ou lieu sacré; généralement le premier élément d'un nom de lieu, comme dans Kadar-Gravning.
Karak	Citadelle naine; généralement la première parte du nom d'une citadelle particulière, comme dans Karak Azgal.
Karaz Ankor	L'empire nain, aussi bien l'entité géographique que le concept. Utilisé (incorrectement) par les nains impériaux pour désigner toute la race naine.
Karumgrothi	Ancêtre Vivant; un nain âgé de plus de 400 ans. Aucun nain n'est plus révéré.
Knublsprube	Création d'un apprenti, présentée par un jeune nain pour démontrer sa connaissance du métier et revendiquer ainsi le statut d'adulte.
Knublstubi	Un nain qui n'a pas encore atteint l'âge adulte. Voir aussi *Garaz.*
Kraka	Citadelle; équivalent de Karak dans le dialecte des nains nordiques.
Kumenouht	Rituel d'entrée dans l'âge adulte.
Okstal	Littéralement "Prix de la Hache". Indemnité pour blessures et décès, prévue par un traité de fin de vendetta.
Okrinaduraz	Pierre dure bleuâtre utilisée par les artisans nains de Norsca.
Ruebatuki	Terme vaguement méprisant utilisé par les nains impériaux pour désigner les expatriés.
Singald	Service dû en récompense d'un crime ou d'un méfait.
Throngrinki	Ancien d'un clan nain, âgé normalement de 150 à 200 ans.
Umgdawi	"Nains d'hominets", un terme utilisé par les nains impériaux pour désigner les expatriés.
Ungdrin Ankor	La Voie Souterraine, ensemble de tunnels souterrains qui relie entre elles les citadelles des Montagnes du Bout du Monde.
Zagazdeg	Le Jour du Souvenir, une célébration en l'honneur des ancêtres. Chaque citadelle le fête à une date qui lui est propre, généralement une date importante dans l'histoire de la citadelle considérée.

Mots et Phrases

Barbe, mâcher sa
Se laisser aller à un chagrin excessif ou à l'apitoiement sur soi-même, comme dans *Arrête de mâcher ta barbe, le travail attend.*

Barbe, mettre des rubans dans sa
Tirer une fierté excessive de son apparence, se montrer vaniteux.

Barbe, mettre des rubans dans la (de quelqu'un d'autre)
Flatter, flagorner. *Il a gagné son or en mettant des rubans dans la barbe du roi.*

Petits, faire des
L'expression *il fera des petits* est couramment utilisée quand un nain doit renoncer à tuer une peau-verte. Il faut comprendre que les descendants de la peau-verte épargnée permettront un nombre de morts plus approprié. Remonte aux Guerres Gobelines.

Brasserie, parti sauver la
Parti se saouler. L'expression se réfère aux célébrations qui accompagnaient les expéditions de secours de la Brasserie Bugman.

Effondrement
(1) Malheur comme dans la malédiction courante *Qu'un effondrement les emporte tous.*
(2) Céder au désespoir ou à la dépression comme dans *Snorri s'est effondré dès que Brigga Thorinsdottir l'a laissé tomber. Il n'a plus jamais été lui-même depuis.*

Gobelins, bon pour les
D'une qualité misérable.

Gobelins, même pas bon pour les
D'une qualité incroyablement mauvaise, inutilisable.

Marteau, raccrocher son
Mourir, mourir paisiblement en particulier.

Surplomb
Panse à bière.

Roc, revenir au
Être enterré; l'expression funéraire complète est *revenu au roc qui lui a donné naissance.*

Raser
(1) Emporter une victoire décisive ou humilier comme dans *On a rasé ces peaux-vertes.*
(2) Faire le pire comme dans *Rasez-moi si je mens!*

Clés
Outils et, par extension, leur propriétaire comme dans *Pousse tes clés!* pour "Pousse-toi de là!" Inventée par les engingneurs, cette expression est maintenant passée dans le langage courant.

Pierre et Acier
Les éléments qui ont donné naissance aux nains selon la tradition. Métaphores communes pour les vertus naines d'endurance et détermination. *Par Pierre et Acier!* est une exclamation courante.

Appendice C: Répertoire Géographique des Royaumes Nains (2510 C.I.)

Légende: Taille de la colonie: C = Citadelle (toutes tailles) V = Ville (1000-10000 habitants) PV = Petite Ville (100-1000 habitants) Vg = Village (1-100 habitants) F = Fort (toute taille) M = Mine (toute taille)
Note: Seuls les combattants qu'il est possible de recruter sur place en cas de besoin sont comptabilisés. Les femmes sont donc comptées, mais pas les enfants de moins de 15 ans
Richesse: de 1 (pauvre) à 5 (très riche)
Coefficient de commerce: Voir les règles de commerce du supplément Mort sur le Reik.
Garnison/Milice: Nombre de soldats/forces volontaires. Qualité Excellente (a), Moyenne (b) ou Faible (c).

Guide de Karaz Ankor

NOM	TAILLE	DIRIGEANT	POPULATION	RICHESSE	ORIGINE	COEFFICIENT DE COMMERCE VENTE/ACHAT	GARNISON/MILICE	NOTES
KARAZ-A-KARAK	C	Haut Roi Thorgrim le Rancunier	90000	5	Commerce, travail du métal, gemmes, joaillerie, armes, minerais	18000/9,0	4 500a/1 125b	Capitale de Karaz Ankor et résidence du Haut Roi. Population à l'âge d'or: 350000.
Kazad Urkbavak	F	Haut Roi Thorgrim le Rancunier	500	1	Gouvernement, minerais	200/0,1	300a/-	Forteresse à l'extrémité ouest de la Route d'Argent
BARAK VARR	C	Roi Zamnil Grundisson	30000	5	Commerce, travail du métal, escorte de marchands	6000/3,0	1 500a/375b	Seul port maritime nain du Vieux Monde. Base navale naine. Population à l'âge d'or: 95000.
GUNBAD	M		0					Autrefois la première des mines d'or avec une population de 12000 nains. Seule source de la Pierre Brillante. Prise par les orques et maintenant abandonnée.
KARAK AZGAL	C		0					Population à l'âge d'or: 250000. Prise par les orques et les skavens. Contrôlée ensuite par un dragon qui a été tué. Ruines non revendiquées.
Kazad Migdhal	V	Roi Kargun Skalfson	1500	2	Redevances des chasseurs de trésor, commerce	600/0,3	500b/50b	Juste à l'extérieur de l'entrée principale de Karak Azgal.
KARAK AZUL	C	Roi Kazador Cortonnerre	40000	5	Commerce, travail du métal, armes, minerais	8000/4,0	2 000a/500b	Seule citadelle naine du sud qui résista aux invasions orques et gobelines. Population à l'âge d'or: 275000.
KARAK DRAZH	C		0					Prises par les orques et les gobelins. Appelée maintenant Crag Noir. Troisième des citadelles de l'âge d'or avec une population de 300000 habitants.
KARAK HUIT PICS	C	Roi Belegar Marteau de Fer	3000	3	Redevances des chasseurs de trésor, figurines de métal, commerce	1800/0,9	100a, 900b/50b	Seule une petite partie de la citadelle a été reprise aux orques et aux gobelins. Population à l'âge d'or: 320000, ce qui en faisait la première des citadelles méridionales.
KARAK KADRIN	C	Roi Ungrim Poing de Fer	35000	5	Commerce, travail de la pierre, travail du métal, gemmes, minerais	7000/3,5	1 750a/450b	Citadelle des Tueurs qui garde l'extrémité ouest du col du Pic. Population à l'âge d'or: 280000.
KARAK UNGOR	C		0					La citadelle aux records de profondeur. Population à l'âge d'or: 220000. Prise par les gobelins de la nuit. Appelée maintenant Montagne de l'Œil Rouge.
KARAK VARN	C		0					Sur les rives du Lac Noir. Population à l'âge d'or: 180000. Prise par les orques et les skavens. Ses ruines sont maintenant appelées Crag Mere.
KARAK VLAG	C		0					La plus septentrionale des citadelles originelles. Population à l'âge d'or: 150000. Disparaît pendant la Grande Guerre contre le Chaos avec les 20000 nains qui la défendent.
LANCE D'ARGENT	M		0					Prise par les orques. Autrefois la plus grande mine d'argent avec 10000 mineurs.
ZHUFBAR	C	Roi Morgrim Forge	12000	4	Commerce, engins de mine, travail du métal, minerais, gemmes	1920/1,0	600a/150b	Première manufacture d'engins miniers. Bâtie pour une population de 110000 habitants.

Guide des Montagnes Noires

NOM	TAILLE	DIRIGEANT	POPULATION	RICHESSE	ORIGINE	COEFFICIENT DE COMMERCE VENTE/ACHAT	GARNISON/MILICE	NOTES
KARAK HIRN	C	Roi Alrik Ranulfsson	15000	5	Commerce, gemmes, minerais, armes, travail du métal	3000/1,5	750a/150b	La plus grande des citadelles des Montagnes Noires.
Khazid Svarkungor	Vg	Roi Alrik Ranulfsson	82	3	Joaillerie, minerais	49/0	-/8c	

Grung Rakadem	M	Roi Alrik Ranulfsson	36	2	Argent, gemmes	14/0	-/-	
Khazid Grentaz	Vg	Roi Alrik Ranulfsson	96	2	Minerais	38/0	-/9c	
KARAK ANGAZBAR	C	Roi Duregar Lameacérée	3000	3	Commerce, minerais, travail du métal	360/0,2	150a/40b	
Grung Tepskaf	M	Roi Duregar Lameacérée	40	2	Minerais	16/0	-	
Migdhal Vongalbavak	F	Roi Duregar Lameacérée	250	3	Gouvernement	150/0,1	200b/-	Garde l'entrée orientale de la passe du Feu Noir.
KARAK GANTUK	C	Roi Skag Poingmarteau	2500	3	Minerais, travail du métal	300/0,2	125a/30b	
Khazid Hafak	Vg	Roi Skag Poingmarteau	78	3	Minerais	47/0	-/10c	

Guide des Montagnes Grises

KARAK NORN	C	Roi Brokk Picdefer	5000	2	Commerce, gemmes, minerais, travail du métal	400/0,2	1 000b/200b	Première citadelle naine des Montagnes Grises.
Khazid Grimaz	Vg	Roi Brokk Picdefer	63	1	Travail du mental	13/0	-/10c	
Grung Gandaz	M	Roi Brokk Picdefer	45	1	Minerais	9/0	-/12c	
KARAK ZIFLIN	C	Roi Rorek Main de Granit	2000	2	Commerce, minerais, travail du métal		400b/80b	
Grung Ardzufak	M	Roi Rorek Main de Granit	22	1	Minerais	4/0	-/5c	
Kazad Elgazund	F	Roi Rorek Main de Granit	200	2	Gouvernement	80/0	175b/-	Domine au nord le col Montdidier.

Guide de la Voûte

KARAK IZOR	C	Roi Kazran Frontsévère	20000	5	Commerce, gemmes, minerais, armes, travail du métal	4000/2,0	4 000a/800b	Première citadelle de la Voûte.
Grung Skree	M	Roi Kazran Frontsévère	20	3	Cuivre, plomb, minerais	12/0	-/4b	
Khazid Wyrvarn	PV	Roi Kazran Frontsévère	230	3	Commerce, travail du métal, armes	138/0,1	40a/10b	
Khazid Nekewukaz	Vg	Roi Kazran Frontsévère	75	2	Travail du métal	30/0	10b/10c	
Grung Agriletaz	M	Roi Kazran Frontsévère	80	2	Gemmes, minerais	32/0	-/12b	
Khazid Algikarag	Vg	Roi Kazran Frontsévère	92	3	Travail du métal, joaillerie	55/0	10b/12c	
Grung Byrn	M	Roi Kazran Frontsévère	52	2	Argent, minerais	21/0	-/8c	
Hochstadt	PV	Conseil	180	2	Agriculture, bétail	72/0	-/10c	Ville humaine.
KARAK EKSFILAZ	C	Roi Hergar Defervêtu	5000	3	Commerce, minerais, travail du métal	600/0,3	1 000b/200c	
Grung Mizpal	M	Roi Hergar Defervêtu	57	2	Minerais	23/0	-/8c	
Kazad Frukund	F	Roi Hergar Defervêtu	230	2	Gouvernement	92/0	200b/-	Le plus occidental des forts nains dans les Montagnes Apuccini orientales.
KARAK KAFERKAMMAZ	C	Roi Skalf Barberouge	2500	3	Commerce, minerais, Travail du métal	300/0,2	500b/100c	Plus haute citadelle de la Voûte.
Grung Wyruvalk	M	Roi Skalf Barberouge	60	3	Minerais, argent	36/0	-/12c	
Mont Glacé	PV	Conseil	120	2	Agriculture	48/0	-/8c	Ville humaine près du col Montdidier.
KARAK GROM	C	Roi Garil Coup de Tonnerre	3200	3	Commerce, minerais, travail du métal	384/0,2	640b/120c	
Khazid Urbaz	Vg	Roi Garil Coup de Tonnerre	90	2	Minerais, travail du métal	36/0	10b/6c	
Kazad Sedazund	F	Roi Garil Coup de Tonnerre	150	2	Gouvernement	60/0	120b/-	Le plus méridional des forts nains dans les Apuccinis septentrionales.
Domatburg	PV	Conseil	210	2	Agriculture, bétail	84/0	-/10c	Première ville humaine de la Voûte.

Guide de Norsca

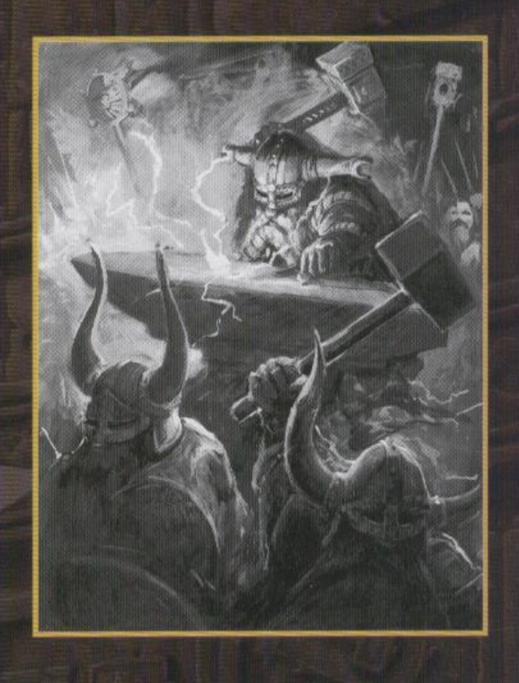
KRAKA DRAK	C	Grand Roi Thorgard Cromson	15000	4	Commerce, ambre, argent, saphir, travail du métal, minerais	2400/1,2	3 000a/600b	Première citadelle naine de Norsca.
Sjoktraken	PV	Grand Roi Thorgard Cromson	950	3	Commerce, ambre	570/0,3	80b/15b	Seul port maritime nain de Norsca.
Khazid Ravik	Vg	Grand Roi Thorgard Cromson	84	3	Travail du métal, gemmes	50/0	10b/8c	
Grung Kuldungor	M	Grand Roi Thorgard Cromson	47	2	Argent, minerais	19/0	-/10c	
KRAKA DORDEN	C	Roi Logamir Ulfarson	8000	4	Commerce, travail du métal, minerais, fourrure	1280/0,6	1 600a/300b	Au nord-ouest de Kraka Drak.
Khazid Fneldurk	Vg	Roi Logamir Ulfarson	88	3	Fourrure, minerais	53/0	10b/8c	
Grung Trakekarag	M	Roi Logamir Ulfarson	54	2	Minerais, quartz	22/0	-/8c	
Grung Dobekzhuf	M	Roi Logamir Ulfarson	112	2	Minerais, cuivre	45/0	-/15c	
KRAKA ORNSMOTEK	C	Roi Tyr Forsetison	5000	4	Commerce, or, obsidienne, diamant	800/0,4	1 000a/200b	La plus septentrionale des citadelles naines de Norsca et la plus fortifiée.
Khazid Skovekarag	Vg	Roi Tyr Forsetison	74	2	Travail du métal	30/0	8b/8c	
Kazad Dumund	F	Roi Tyr Forsetison	150	2	Travail du métal	60/0	120a/-	
Kazad Grontunt	F	Roi Tyr Forsetison	250	2	Travail du métal	100/0,1	210a/-	
Grung Diratduraz	M	Roi Tyr Forsetison	62	2	Obsidienne	25/0	8b/8c	
KRAK RAVNVAKE	C	Roi Haarkon Vikramson	5000	4	Commerce, argent, minerais, okrinaduraz	800/0,4	1 000a/200b	Située au sud-ouest de Kraka Drak.
Khazid Bordkarag	VG	Roi Haarkon Vikramson	95	2	Travail du métal	38/0	12b/10c	
Grung Stekbrud	M	Roi Haarkon Vikramson	41	2	Argent, minerais	16/0	-/6c	

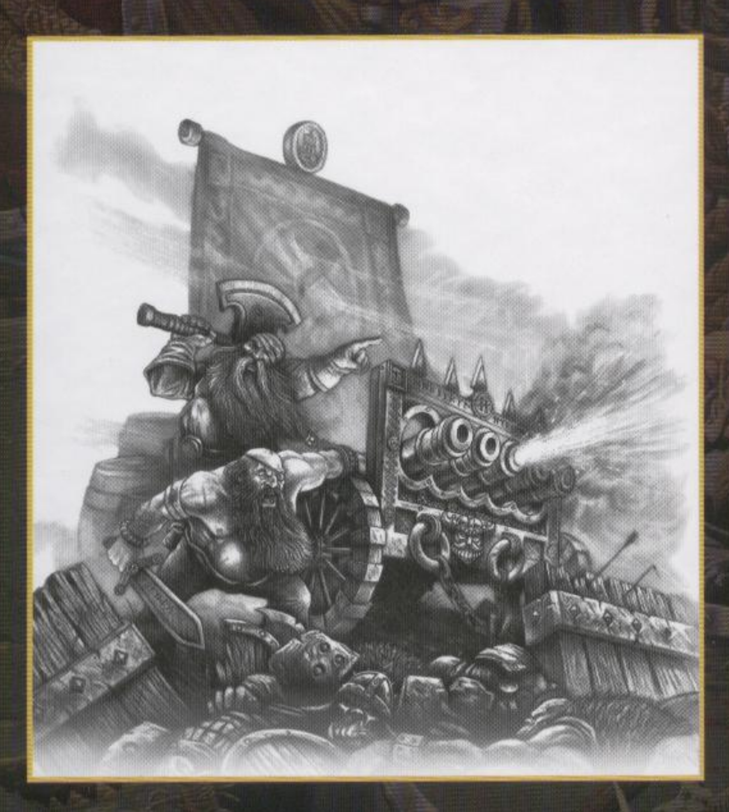
DEVENEZ DES RÉSISTANTS

Tout sur les nains pour joueurs et maîtres de jeu de Warhammer le Jeu de Rôle Fantastique

Les nains formaient autrefois le plus puissant empire du Vieux Monde. De nos jours, après quatre mille ans de guerre, leurs grandes citadelles souterraines sont assiégées ou occupées par les orques, gobelins, skavens et hordes du Chaos.

Mais ils sont de retour, avec leurs armes sophistiquées et machines à vapeur, leur connaissance de la magie runique et leur amour du combat. Ils libéreront leurs foyers des peaux-vertes, retrouveront leurs armes légendaires et feront la fierté de leurs Dieux Ancestraux – ou mourront en essayant. Car pour les nains, une vie sans honneur et sans gloire ne vaut tout simplement pas la peine d'être vécue.





Ce livret contient toutes sortes d'informations utiles aux joueurs et MJ de Warhammer JRF qui veulent des personnages nains intéressants ou des aventures en territoire nain, dont:

- ***Des règles supplémentaires de création de personnage avec de nouvelles compétences et 18 nouvelles carrières telles que mineurs, maîtres érudits et égorgeurs de dragons;***
- ***Des informations sur les runes, la magie runique et les puissantes armes runes;***
- ***La technologie naine depuis les pistolets et canons jusqu'aux gyrocoptères et cuirassés;***
- ***Les citadelles naines du Bout du Monde, des Montagnes Noires et de la Norsca;***
- ***Un répertoire géographique des royaumes nains;***
- ***L'histoire et la chronologie naines;***
- ***La religion naine avec de nouveaux dieux;***

Et bien plus encore!



Un supplément magique pour



SOUS LICENCE DE GAMES WORKSHOP Ltd NOTTINGHAM

9 782740 802328

ISBN: 2-7408-0232-3



Édition Française:
Jeux Descartes 1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15